

DUNGEONS
& DRAGONS®

MANUSCRITO
IMPERIAL





MANUSCRITO INFERNAL

ERIC CAGLE, JESSE DECKER, JAMES JACOBS, ERIC MONA,
MATT SERNETT, CHRIS THOMASSON, JAMES WYATT

DISEÑO ADICIONAL
RICHARD BAKER, ED BONNY, MONTE COOK,
ANDY COLLINS, BRUCE CORDELL,
GWENDOLYN F.M. KESTREL, PAUL LEACH,
SEAN K REYNOLDS, STEVE WINTER

DESARROLLO
RICHARD BAKER, JAMES WYATT

EDICIÓN
JENNIFER CLARKE WILKES, MIRANDA HORNER,
GWENDOLYN F.M. KESTREL, PENNY WILLIAMS

JEFATURA EDITORIAL
KIM MOHAN

GERENCIA DE DISEÑO
ED STARK

GERENCIA DE CATEGORÍA
ANTHONY VALTERRA

DIRECCIÓN DE I+D DE RPG
BILL SLAVICSEK

VICEPRESIDENCIA EDITORIAL
MARY KIRCHOFF

GERENCIA DE PROYECTO
MARTIN DURHAM

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
DAWN MURIN

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA
BROM, HENRY HIGGINBOTHAM

ILUSTRACIONES INTERIORES
GLEN ANGUS, DARREN BADER, THOMAS BAXA,
MATT CAVOTTA, DENNIS CRAMER, LARRY
DIXON, JEFF EASLEY, SCOTT FISCHER, LARS
GRANT-WEST, JEREMY JARVIS, TODD
LOCKWOOD, KEVIN MCCANN, RAVEN
MIMURA, MATTHEW MITCHELL,
PUDDNHEAD, WAYNE REYNOLDS, RICHARD
SARDINHA, MARC SASSO, BRIAN SNODDY,
ARNIE SWEKEL, BEN TEMPLESMITH,
ANTHONY WATERS, SAM WOOD

DISEÑO GRÁFICO
DAWN MURIN, SEAN GLENN

PRODUCCIÓN DE GRÁFICOS
ERIN DORRIES

FOTOGRAFÍA
CRAIG CUDNOHUFESKY

GERENCIA DE PRODUCCIÓN
CHAS DELONG

EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE
JOAQUIM DORCA

TRADUCCIÓN
MARÍA BARRIOS Y MARÍA JOSÉ ESPINOZA

COORDINADOR DE TRADUCCIONES
JORDI ZAMARREÑO

COORDINACIÓN EDITORIAL
XAVI GARRIGA Y CÉSAR CARRACEDO

MAQUETACIÓN
DARÍO PÉREZ CATALÁN

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
EL EQUIPO DE DNDTRAD

PRUEBAS DE JURTO: BILL ANDERSON, GREG ANDERSON, WAYLAND "SKIP" AUGUR, RICH BAKER, JEFF BALL, ROBBIE BALL, JASON BAZYLAK, TED BOLSTAD, ALAN BONNIN, CONSTANCE BONNIN, AARON BORIO, BILL BRAWN, VERN BROOKS, SCOTT BUCHAN, CARI BUTORAC, BARBARA CHANDLER, KENT CHEN, TOM CLARK, WAYNE DAWSON, CHRIS DAUER, JESSE DECKER, VANESSA DELACIO, MATTHEW DOMVILLE, ALAN EATON, TROY ELLIS, ROBERT N. EMERSON, DARRYL FARR, DAVID FULKERSON, CHRIS GARCÍA, JOE GARCÍA, BEN GEHRKE, MATT GLOVICH, WES GRANT, JOHN GROSSBY, AUGUST HAHN, CYNTHIA HAHN, BETH HANCKS, RANDY HANCKS, ARTHUR HARRIS, MICHELE HARRIS, MICHAEL HARRIS, STERLING HERSHEY, WILLIAM "BILL" HEZELTINE, PATRICK HIGGINS, MIRANDA HORN, SHAUN HORNER, ANNE HURST, TYLER HURST, JESSICA JOHNSON, MARY R. JOHNSON, ERIC JOSEPH, KENNETH KALAHAN, KRISTY KALAHAN, GEORGE KALAUOKALANI, BRYAN KELLEY, SHANE KENNEDY, GWENDOLYN F.M. KESTREL, BRIAN KLEMENT, JABE LAWONSKI, BILL LEIST, KEVIN LEISTICO, SARAH-ANN LINDSAY-FERRIER, MIKHAEL LOMBARD, ERIC LOPEZ, SEBASTIAN LUCIER, JON LUNDEEN, JEREMY LUTZ, FRANK MATHENIA, AARON MORGAN, JOSH "CLAYMORE" MORGAN, JOE NASH, DAVID NOWELL, JON OTAGURO, DAVE POOLE, MICHELLE PALMER, SCOTT PARKS, TOM PEARCE, ROBERT L. QUILLLEN II, JOE RICK, DAN ROBBINS, ANDREW ROTHSTEIN, BRAD RUBY, JOHN RUY, RICHARD SAKODA, DANIEL SALLES, THAIS SANTOS, PETER SHAFF, CHRIS SHEPARD, ALESSANDRO SHIMABUKURO, JEFF SHOWIAK, STAN I, ED STARK, MARK TEMPLETON, ZAK TOM, DANIEL UNNO, RYDIA VILLEHR, CLINT WAGONER, BRUCE WELCH, IRA WHITE, JASON WHITE, JD WIKER, PENNY WILLIAMS, KRIS WILLIAMSON, MIKE WILLIAMSON, TAMMY R. WOLFE, JAMES WYATT, ALEXANDRE YAMAO, RICARDO YAMAO, JEFF YOUNG.

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS®, creadas por Gary Gygax y Dave Arneson, y en el nuevo juego DUNGEONS & DRAGONS® diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison.

Este producto de WIZARDS OF THE COAST® no contiene ningún Open Game Content. Ninguna parte de este libro puede ser reproducida en modo alguno sin una autorización escrita. Para saber más acerca de la Open Game License, visita www.wizards.com/dzo.

EE.UU., CANADA, ASIA,
PACIFICO Y LATINOAMÉRICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium.
P.B. 1031
2600 Berchem
Bélgica
+32-70-12-32-77



Rambla de Catalunya 117,
Principal 1.
08008 Barcelona
España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, REINOS OLVIDADOS y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. en los EE.UU. y/o en otros países. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. Todo parecido con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título *Fiend Folio [N&C: sabemos perfectamente que "folio" se traduce por "folio", pero dado que en la actualidad el término se aplica casi exclusivamente a una hoja de papel algo mayor que un DIN A-4, nos ha parecido oportuno cambiarlo para evitar confusiones]*.

Impreso por: Gráficas '94
Depósito legal: B-41591-03
ISBN: 84-96262-08-1



Escaneado por Nagas



Impreso en España - Printed in Spain

LISTADO ALFABÉTICO DE MONSTRUOS

Abrián	12	Draco marino	72	Kaorti	117	Ser de la cripta	167
Acechador espectral	12	Enredadera almizcleña		Kelpi	120	Serpiente flamígera	168
Ahuizótl	14	amarilla	74	Khaasta	121	Shadar-kai	171
Alga pescadora	14	Orco zombi de almizcle		Kúldurath	122	Shedu	174
Áoa	15	amarillo	75	Lanzaósea	123	Sierpe solar	175
Árbol pulpo	17	Espino chupasangre	77	Maug	124	Slaad, cenagoso	176
Áspid de la sombra	18	Espíritu del aire	78	Megaterio	126	Slásrath	177
Bacante	19	Fatadeudo	79	Melefante	126	Spriggan	178
Barbazú, semitroll	21	Fauces de hierro	80	Mólgoth	128	Tejedor oscuro	179
Bhut	23	Fensir	81	Mostrenco	129	Terlén	181
Cabeza reptante	24	Fhorge	83	Murciélagos espóra	130	Terror túnel	182
Can de la muerte	26	Fíuhl	84	Necrófago abisal	130	Ulgurstasta	184
Canomorfo	27	Formícida	85	Necrofidio	132	Varrangoin	185
Cariátide	31	Fossergrim	88	Nerra	133	Vorr	189
Centauro, semifata	32	Gathra	89	Ocularón	136	Wéndigo	190
Chacal-hombre	34	Gigante	90	Ofidio	138	Yuan-ti, anatema	192
Chwidenchá	34	Gólem	93	Oréada	139	Yugoloth	195
Cieno acuático	35	Gusano centenario	99	Oscuro	140	Yurián	198
Cieno etéreo	37	Gusano translúcido	100	Pájaro terrorífico	141	Zódar	199
Cobra de hierro	39	Gusano tronante	102	Plaga	142		
Conservador	40	Halcón sanguinario	103	Planodeudo	149	Apéndice 1: Clases de	
Cronótyryn	42	Holocausto viviente	104	Qut-maren	152	prestigio	200
Deinónico, ti-khana	43	Hombre de mimbre	105	Rilmani	153	Infernal de blasfemia	200
Demodand	45	Hombre lagarto,		Rinoceronte terrible	157	Infernal de corrupción	202
Demonio	48	semiilícido	107	Rondador	158	Infernal de posesión	204
Depredador de acero	57	Horror enredadera	109	Rúkanyr	159	Apéndice 2: Injertos y	
Descarnado etéreo	59	Huecuva	109	Sangrador celeste	160	simbiontes	207
Descantador	63	Hullathoin	111	Sarkrith	161	Apéndice 3: listado de	
Deva	64	Incorpóreo armado	113	Selki	163	monstruos según su	
Diablillo	66	Indricótero	114	Senmurv	164	Valor de Desafío	223
Diablo	69	Inevitable	115	Señor de los chacales	165		

MONSTRUOS POR TIPO (Y SUBTIPO)

Aberración: acechador espectral, ahuizótl, chwidenchá, descarnado etéreo, fiuhl, mólgoth, ocularón, rúkanyr, sangrador celeste, semiilícido, simbiote cerebral, slásrath, tejedor oscuro, terror túnel, yuan-ti anatema, yurián.

(Acuático): ahuizótl, alga pescadora, cieno acuático, demonio (mirmíxico, skúlvin, wástrilith), draco marino, fossergrim, gigante de la ciénaga, horror enredadera, kelpi, selki.

(Aire): espíritu del aire.

Ajeno: áoa, bacante, conservador, formícida, nerra, planodeudo, rilmani.

Ajeno (bueno): deva.

Ajeno (caótico): canomorfo (vultivor), demonio (álkiliith, klúrichir, maurezhi, mirmíxico, skúlvin, wástrilith), depredador de acero, simbiote (gusano intestinal), slaad cenagoso, vorr.

Ajeno (fuego): canomorfo (haraknín).

Ajeno (legal): canomorfo (haraknín), formícida, inevitable, melefante, simbiote (garrapata del alma).

Ajeno (maligno): canomorfo, demodand, demonio (álkiliith, klúrichir, maurezhi, mirmíxico, skúlvin, wástrilith), diablillo, diablo, kaorti, melefante, simbiote (infernál), vorr, yugoloth.

Animal: fhorge, indricótero, megaterio, pájaro terrorífico, rinoceronte terrible.

Bestia mágica: abrián, áspid de la sombra, can de la muerte, chacal-hombre, cronótyryn, descantador, espíritu del aire, gathra, gusano translúcido, gusano tronante, halcón sanguinario, kúldurath, rata craneal, senmurv, serpiente flamígera, shedu, terlén, ti-khana, varrangoin.

(Cambiaformas): canomorfo, chacal-hombre, selki.

Cieno: cieno acuático.

Constructo: cariatide, cobra de hierro, gigante de piedra negra, gólem, hombre de mimbre, inevitable, maug, necrofidio, zódar.

Dragón: draco marino, sierpe solar.

Elemental (aire): holocausto viviente.

Elemental (fuego): holocausto viviente.

(Extraplanario): abrián, áoa, bacante, canomorfo, cieno etéreo, conservador, cronótyryn, demodand, demonio, descarnado etéreo, deva, diablillo, diablo, espino chupasangre, fauces de hierro, fensir, fhorge, formícida, gathra, gólem de carne de demonio, gólem fuegoinfernál, holocausto viviente, inevitable, kaorti, khaasta, kuldurath, lanzaósea, maug, melefante, necrófago abisal, nerra, shadar-kai, simbiote (infernál), slaad cenagoso, slásrath, tejedor oscuro, terlén, varrangoin, vorr, yugoloth.

Fata: fatadeudo, fossergrim, fiuhl, kelpi, oréada, rilmani, semifata, shadar-kai, spriggan, wéndigo.

(Fuego): serpiente flamígera.

Gigante: fensir, gigante, semitroll.

Humanoide: mostrenco, oscuros.

Humanoide monstruoso: khaasta, ofidio, rondador, sarkrith, señor de los chacales, yurián.

(Incorpóreo): acechador espectral, bhut, cieno etéreo, gusano tronante, simbiote (rostro fantasmal).

Muerto viviente: bhut, cabeza reptante, demonio (infernál de sangre), huecuva, hullathoin, incorpóreo armado, necrófago abisal, qut-maren, ser de la cripta, simbiote (rostro fantasmal), ulgurstasta.

(Plaga): avispa, cieno chupasangre, escarabeo, hormiga, langosta, rata craneal, víbora.

Planta: alga pescadora, árbol pulpo, enredadera almizcleña amarilla, espino chupasangre, fauces de hierro, horror enredadera, murciélagos espóra, zombi de almizcleña amarilla.

Reptiliano: khaasta, ofidio.

Sabandija: gusano centenario, lanzaósea.

(Simbiote): rostro fantasmal, simbiote cerebral, simbiote infernal.

(Tierra): mólgoth, oréada.

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido al *Manuscrito infernal*! Este libro incluye más de 250 criaturas para usar en aventuras de DUNGEONS & DRAGONS®. Esta introducción explica cómo leer la entrada de un monstruo, e incluye resúmenes de las aptitudes y ataques más comunes.

Las entradas de los monstruos están ordenadas alfabéticamente según su nombre. Los monstruos de un mismo tipo están agrupados bajo un epígrafe principal: por ejemplo, tanto el psícoloth como el skéroloth vienen descritos en la entrada del yugoloth.

El Apéndice 1 presenta tres clases de prestigio pensadas para monstruos: el infernal de blasfemia, el infernal de corrupción y el infernal de posesión. El Apéndice 2 describe los injertos, que son partes del cuerpo que pueden aplicarse al cuerpo normal de una criatura, y los simbioses, un tipo de criatura que suele vivir dentro de, o sobre, otra criatura. Por último, el Apéndice 3 incluye una lista de los monstruos, ordenados según su Valor de desafío y un glosario inglés-castellano.

CÓMO LEER UNA ENTRADA

Todas las entradas de los monstruos están organizadas según el mismo formato general. Una entrada se compone del bloque de estadísticas, que contiene información básica de juego sobre la criatura en un formato resumido, y de una sección de texto descriptivo en la que se explican la fisiología, tácticas, aptitudes especiales y organización social de la criatura. Para obtener más información sobre las características de los monstruos, consulta el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*.

LOS PLANOS DE EXISTENCIA

El *Manual de los Planos* describe en gran profundidad los planos de la cosmología estándar de D&D. Estos planos se organizan en cinco categorías: el plano Material, los planos Transitivos (Astral, Etéreo y de la Sombra), los planos Interiores (planos Elementales del aire, de la tierra, del fuego, y del agua; planos de la Energía positiva y negativa), los planos Exteriores y los semiplanos. La mayor parte de las criaturas extraplanarias que se describen en este libro provienen de los planos Exteriores, aunque algunos elementales son originarios de los planos Interiores, y también hay un puñado de criaturas etéreas. En la cosmología de D&D, los planos Exteriores se corresponden con alineamientos, con algunos matices (por ejemplo, el plano de Aqueronte se sitúa entre el plano legal maligno de los Nueve infiernos y el plano legal neutral de Mechanus).

La siguiente tabla muestra los nombres abreviados de los planos que aparecen en el apartado Terreno/Clima de las entradas de este libro, así como sus nombres completos, que aparecen en el *Manual de los Planos*.

Además de los planos de la cosmología estándar de D&D, en el apéndice al *Manual de los Planos* aparecen también planos y cosmologías alternativos, incluyendo la Región de los sueños, el Reino remoto y el plano de los Espejos. Algunos monstruos extraplanarios de este libro son originarios de estos planos.

Si la cosmología de tu campaña no incluye los planos estándar de la cosmología de D&D o los planos alternativos que se mencionan en este libro, puedes asignar otros planos de origen a los monstruos, según te parezca

NOMBRE

La primera línea de la entrada de un monstruo indica el nombre con el que se conoce generalmente a la criatura. En el texto descriptivo pueden aparecer otros nombres.

TIPO Y TAMAÑO

Este apartado empieza con el tipo de criatura (gigante, por ejemplo), el cual determina cómo afecta la magia a esa criatura. Por ejemplo, el conjuro *inmovilizar animal* sólo afecta a criaturas de tipo animal. El tipo también determina algunas características, como el tipo de DG, el ataque base, las salvaciones base y los puntos de habilidad. Para obtener más información sobre los diferentes tipos y subtipos, consulta el *Manual de monstruos*.

El *Manuscrito infernal* revisa o presenta por primera vez los siguientes subtipos:

Subtipo cambiaformas: los cambiaformas poseen la aptitud sobrenatural de adoptar una o varias formas alternativas. Muchos efectos mágicos permiten algún tipo de cambio de forma, y no todas las criaturas que pueden cambiar de forma son cambiaformas.

Subtipo extraplanario: a diferencia del resto de subtipos que aparecen en este libro (así como en el *Manual de monstruos* y el *Manual de monstruos II*), el subtipo extraplanario es relativo: se aplica a cualquier criatura que se encuentre en un plano que no sea el suyo de origen. Todas las criaturas extraplanarias de este libro tienen un plano de origen que se menciona en su descripción. Estos planos están tomados de la cosmología del juego D&D, tal y como se presenta en el *Manual de los Planos*. Si utilizas una cosmología diferente en tu campaña, necesitarás asignar otros planos de origen a las criaturas extraplanarias.

Nombres de los planos

Nombre corto	Nombre completo
Ysgard	Los dominios heroicos de Ysgard
Limbo	El caos cambiante del Limbo
Pandemónium	Las profundidades azotadas por el viento del Pandemónium
Abismo	Las capas infinitas del Abismo
Cárceri	Las profundidades tarterianas de Cárceri
Hades	Los yermos grises del Hades
Gehenna	La eternidad desolada de Gehenna
Baator	Los nueve infiernos de Baator
Aqueronte	El campo de batalla infernal de Aqueronte
Mechanus	El nirvana de los mecanismos de Mechanus
Arcadia	Los reinos pacíficos de Arcadia
Celestia	Los siete montes de Celestia
Bitopía	Los paraísos gemelos de Bitopía
Elíseo	Los prados benditos del Elíseo
Tierras de las bestias	Las tierras salvajes de las bestias
Arborea	Los claros boscosos de Arborea
Tierras exteriores	Los dominios concordantes de las Tierras exteriores

adecuado. Por ejemplo, en la cosmología de tu campaña los kaorti, que proceden del Reino remoto, podrían ser originarios del Limbo (o de un plano similar).

Las criaturas originarias de un plano de existencia distinto del plano Material figuran como pertenecientes al subtipo extraplanario, bajo la suposición de que la campaña tiene lugar en el plano Material. Sin embargo, si los personajes viajaran a Aqueronte y se encontraran allí con una lanzaósea, ésta ya no sería una criatura extraplanaria; al contrario, los propios personajes pertenecerían ahora al subtipo extraplanario. El apartado Terreno/Clima de todos los monstruos extraplanarios de este libro indica su plano de origen.

Una criatura extraplanaria puede ser objetivo de un conjuro de *exorcismo* o *destierro*, sufre todos los efectos de un conjuro de *blasfemia*, *máxima*, *palabra sagrada* o *palabra del caos* (dependiendo de su alineamiento), y puede ser llamada o convocada por varios conjuros, incluyendo *umbral*, *aliado de los planos*, *ligadura de los planos*, y posiblemente *convocar monstruo*.

Los elementales y ajenos que se encuentren en el plano Material siempre pertenecen a este subtipo. Entre los monstruos del *Manual de monstruos* que pertenecen a este subtipo se incluyen, además de los elementales y ajenos (excepto los planodeudos), el *bodak* (nativo del Abismo), el *merodeador etéreo* (nativo del plano Etéreo), el *cobrador* (nativo del Abismo), y todas las criaturas con los rasgos genéricos *celestial* o *infernial* (nativas de los planos Exteriores superiores o inferiores, respectivamente).

En algunos planos, conocidos como planos Transítivos, ninguna criatura pertenece al subtipo extraplanario. Los planos Transítivos de la cosmología de D&D son el plano Astral, el plano Etéreo y el plano de la Sombra.

Subtipo de frío (Ex): las criaturas pertenecientes al subtipo de frío son inmunes al daño por frío. Reciben la mitad más (+50%) de daño de lo normal a causa del fuego, independientemente de si se permite un TS o de si éste tiene o no éxito.

Subtipo de fuego (Ex): las criaturas pertenecientes al subtipo de fuego son inmunes al daño por fuego. Reciben la mitad más (+50%) de daño de lo normal a causa del frío, independientemente de si se permite un TS o de si éste tiene o no éxito.

Tipo o subtipo plaga: una plaga es un grupo de criaturas Minúsculas, Diminutas o Menudas (normalmente sabandijas) que actúa como una sola criatura. Una plaga posee las características de su tipo, excepto por lo que se indica aquí. La plaga comparte una única reserva de DG y puntos de golpe, el mismo modificador de iniciativa, la misma velocidad y la misma CA, y realiza sus tiros de salvación como si fuera una sola criatura.

Una plaga ocupa un cuadrado (si está compuesta por criaturas no voladoras) o un cubo (de criaturas voladoras) de 5' de lado, pe-

ro su alcance es de 0', como el de las criaturas que lo componen. Para atacar, se mueve al espacio de un oponente, lo que provoca un ataque de oportunidad. La plaga puede ocupar el mismo espacio que una criatura de cualquier tamaño, ya que sus componentes trepan sobre su presa. Una plaga puede moverse a través de cuadros ocupados por enemigos y viceversa sin problemas, aunque dará lugar a un ataque de oportunidad si lo hace. También puede pasar por grietas o agujeros si éstos son lo bastante grandes como para que pasen las criaturas que la componen.

Una plaga de criaturas Diminutas está compuesta por 150 criaturas no voladoras ó 625 voladoras. Una plaga de criaturas Minúsculas está compuesta por 10.000 criaturas, ya sean voladoras o no. Las plagas de criaturas no voladoras

están compuestas por muchas más criaturas de las que normalmente cabrían en un cuadro de 5' si nos basamos en su frente normal, ya que las criaturas de la plaga forman un grupo muy compacto, y generalmente se suben unas por encima de otras y por su presa cuando atacan o se mueven. Las plagas mayores se representan por medio de varias plagas, o varios cuadros de 5'.

Una plaga de 200.000 hormigas está formada por 20 plagas de hormigas, cada una de las cuales ocupa un cuadro de 5'. Una plaga grande puede adoptar cualquier forma, aunque normalmente permanece unida.

Rasgos de plaga: las plagas carecen de partes frontal y trasera diferenciadas y de una anatomía perceptible, así que no pueden ser afectadas por golpes críticos ni flanqueadas. Una plaga compuesta por criaturas Menudas recibe sólo la mitad del daño de las armas cortantes y perforantes. Las plagas compuestas por criaturas Diminutas o Minúsculas son inmunes al daño por armas.

Si los puntos de golpe de la plaga quedan reducidos a 0 ó menos, ésta se dispersa, aunque el daño que reciba antes de llegar a ese punto no disminuye su capacidad para atacar o recibir ataques. Una plaga nunca puede quedar grogui o moribunda a causa del daño. De igual modo, no puede ser derribada, apesada o embestida, y no puede apresar a otros.

Las plagas son inmunes a todos los conjuros o efectos cuyo objetivo sea un número específico de criaturas (incluso a los que tienen un solo objetivo, como *desintegrar*), excepto a los efectos enajenadores, siempre que la plaga tenga una puntuación de Inteligencia y mente colectiva. Las plagas reciben un -10 a los TS contra conjuros o efectos que afecten a un área, como muchos conjuros de evocación o las armas deflagradoras. Si el ataque con efecto de área no permite un tiro de salvación, la plaga sufre doble daño.

Las plagas compuestas por criaturas Diminutas o Minúsculas son vulnerables a los vientos fuertes, como los generados por una *ráfaga de viento*. Para determinar los efectos del viento en una pla-



ga, trátala como si fuera una sola criatura del mismo tamaño que las criaturas que la constituyen. Por ejemplo, un viento severo puede barrer una plaga de hormigas abisales (criaturas Diminutas). Los efectos del viento infligen a la plaga 1d6 puntos de daño atenuado por nivel del conjuro (o los DG de la criatura que lo provoca, en el caso de efectos como el torbellino de un elemental de aire). Una plaga que quede inconsciente a causa del daño atenuado se desorganizará y dispersará, y no recobrará su forma hasta que sus puntos de golpe sobrepasen el daño atenuado sufrido.

Ataques de las plagas: las criaturas del subtipo plaga no efectúan ataques cuerpo a cuerpo de la forma normal, sino que infligen daño automático a cualquier criatura cuyo espacio estén ocupando al final de su movimiento; no necesitan tirada de ataque alguna. Los ataques de la plaga no pueden fallar a causa de la cobertura u ocultación. El bloque de estadísticas de una plaga indica "plaga" en el apartado de ataques, sin bonificador de ataque. El apartado de daño indica "plaga", seguido por una cantidad de daño. El daño infligido por una plaga se basa en sus DG, como se indica a continuación:

DG de la plaga	Daño base de la plaga
1-5	1d6
6-10	2d6
11-15	3d6
16-20	4d6
21 ó más	5d6

Los ataques de una plaga no son de naturaleza mágica, a menos que la descripción de la plaga indique lo contrario. Normalmente, un nivel de reducción de daño suficiente para reducir el daño del ataque de la plaga a 0, ser incorpóral, y otras aptitudes especiales volverán a una criatura inmune (o al menos resistente) al daño de la plaga. Además del daño normal, algunas plagas también tienen ácido, veneno, absorción de sangre, u otros ataques especiales.

Las plagas no amenazan a las criaturas de su cuadro, y no pueden efectuar ataques de oportunidad con sus ataques de plaga. Sin embargo, sí distraen a los enemigos cuyos cuadros ocupan, como se describe a continuación:

Distracción (Ex): toda criatura viva vulnerable al daño de la plaga que empiece su turno con una plaga en su cuadro quedará mareada durante un asalto. Una salvación de Fortaleza con éxito niega el efecto (CD 10 + 1/2 de los DG de la criatura + su modificador de Constitución). Lanzar conjuros o concentrarse en ellos mientras se está en la zona de la plaga requiere una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro). Utilizar una habilidad que implique paciencia y concentración requiere una prueba de Concentración (CD 20). En el bloque de estadísticas de cada plaga de este libro se indica la CD correspondiente para la salvación contra distracción.

El apartado Tipo y tamaño continúa con el tamaño de la criatura (por ejemplo, Enorme). Las nueve categorías de tamaño están descritas brevemente en la tabla siguiente.

Los modificadores por tamaño se aplican a la CA de la criatura y a su bonificador de ataque, así como a los modificadores para algunas pruebas de habilidad. El tamaño de una criatura también determina el alcance de sus ataques cuerpo a cuerpo, así como cuánto espacio ocupa en un combate (ver 'Frente/Alcance' más adelante).

DADOS DE GOLPE (DG)

En este apartado se indica el número y tipo de DG que tiene la criatura, así como sus puntos de golpe adicionales. Una nota entre paréntesis indica la media de puntos de golpe de la criatura.

Los DG totales de la criatura representan también su nivel a la hora de determinar cómo es afectada por los conjuros, su velocidad de curación natural y su rango máximo en una habilidad.

INICIATIVA

En este apartado se indica el modificador de la criatura para sus tiradas de iniciativa.

VELOCIDAD

Este apartado indica la velocidad de la criatura en superficie terrestre (es decir, la distancia que puede cubrir en un movimiento). Si la criatura lleva una armadura que reduzca su velocidad, se indica su velocidad base.

Si la criatura tiene otras formas de desplazamiento, éstas figurarán tras la velocidad terrestre. Si una criatura no tiene velocidad en tierra, casi siempre tendrá otra forma de desplazamiento. Salvo que se indique lo contrario, estas otras modalidades de movimiento son naturales, no mágicas.

(Ec) Excavar: la criatura puede hacer túneles en la tierra, pero no a través de la roca, a menos que se especifique en el texto descriptivo. Estas criaturas no pueden utilizar la acción de correr mientras excavan. La mayoría de las criaturas excavadoras no dejan tras de sí túneles que otras criaturas puedan utilizar, ya sea porque el material a través del cual excavan se amontona tras ellas, o porque en realidad no mueven ni desplazan material alguno al excavar. Para obtener más detalles, consulta la descripción individual de cada criatura.

(Nd) Nadar: las criaturas con velocidad de nado pueden desplazarse por el agua a la velocidad indicada sin realizar pruebas de Nadar. Obtienen un bonificador racial de +8 en todas las pruebas de Nadar para realizar acciones especiales o evitar peligros. La criatura siempre puede elegir 10, incluso si está siendo distraída o amenazada mientras nada. Estas criaturas pueden utilizar la acción de correr mientras nadan, siempre que estén nadando en línea recta.

(Tr) Trepar: las criaturas que tengan una velocidad trepando obtienen un bonificador racial de +8 en todas las pruebas de Trepar. Estas criaturas deben realizar una prueba de Trepar siempre que tengan que escalar una pared o pendiente con una CD superior a 0, pero siempre pueden elegir 10, aunque estén escalando a toda prisa o siendo amenazadas mientras lo hacen. La criatura se mueve a la velocidad indicada cuando trepa. Si opta por una escalada acelerada, se moverá al doble de la velocidad indicada (o a su velocidad terrestre normal, la que sea menor) y deberá realizar una sola prueba de Trepar con un penalizador de -5. Estas criaturas no pueden utilizar su acción de correr mientras trepan. La criatura mantiene su bonificador de Destreza a la CA (si lo tiene) cuando trepa, y sus oponentes no reciben ningún bonificador especial a sus ataques contra ella.

(Vl) Volar: la criatura puede volar a la velocidad indicada, siempre que no lleve más que una carga ligera. La velocidad de vuelo incluye siempre una nota entre paréntesis indicando la capacidad de maniobra de la criatura.

CLASE DE ARMADURA

Este apartado indica la CA de la criatura en combate normal, e incluye, entre paréntesis, una mención de los modificadores que contribuyen a ella (habitualmente, tamaño, Destreza y armadura natural). A continuación, se indica la CA de la criatura frente a los ataques de toque y cuando está desprevenida.

Las competencias con armaduras de la criatura (si tiene alguna) dependen de su tipo (consulta el *Manual de monstruos*), pero en general una criatura siempre es competente con el tipo de armadura que se indica que lleva, así como con las que son más ligeras que ésta.

ATAQUE BASE/PRESA

En este apartado, el número que aparece antes de la barra es el bonificador de ataque base de la criatura, que es su bonificador de ataque antes de que se aplique ningún modificador. El bonificador de ataque base de la criatura depende de su tipo, DG, y nivel de clase (si lo tiene). Normalmente no necesitarás este dato, pero a veces puede ser útil tenerlo, especialmente si la criatura posee las dotes Pericia o Ataque poderoso. El número después de la barra es el bonificador de presa de la criatura, que se usa cuando la criatura efectúa un ataque de presa o cuando alguien trata de apresarla. El bonificador de presa incluye todos los modificadores que se aplican a las pruebas de presa de la criatura (bonificador de ataque base, modificador de Fuerza, modificador especial de tamaño, y cualquier otro modificador aplicable, como los bonificadores raciales a las pruebas de presa).

ATAQUE

Este apartado indica el ataque físico simple que usa la criatura en su acción de ataque. En la mayoría de los casos, éste es también el ataque que la criatura utiliza en sus ataques de oportunidad. Se indica el arma, el bonificador de ataque y la forma de ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia). El bonificador de ataque incluye los modificadores por tamaño y Fuerza (para los ataques cuerpo a cuerpo) o Destreza (para los ataques a distancia). Las criaturas que posean la dote de Sutileza con armas pueden usar su modificador de Destreza en sus ataques cuerpo a cuerpo.

Si la criatura usa armas naturales, la que se indica aquí es el arma natural principal de la criatura.

Si la criatura posee varias armas naturales diferentes, las alternativas también se muestran aquí.

Una criatura puede usar una de sus armas naturales secundarias en su acción de ataque si lo desea, pero al hacerlo sufrirá un penalizador de ataque según se indique en el apartado Ataque completo (a continuación).

ATAQUE COMPLETO

Este apartado indica todos los ataques físicos que la criatura puede efectuar cuando usa la acción de ataque completo. Indica el número de ataques, así como el arma, bonificador de ataque y forma de ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia). La primera serie se corresponde con el arma principal de la criatura, con un bonificador de ataque que incluye los modificadores por tamaño y Fuerza (para los ataques cuerpo a cuerpo) o Destreza (para los ataques a distancia). Las criaturas que posean la dote de Sutileza con armas pueden usar su modificador de Destreza en sus ataques cuerpo a cuerpo.

El resto de las armas se consideran secundarias y tienen un penalizador de -5 al bonificador de ataque, sin importar cuántas sean. Las criaturas que posean la dote Ataque múltiple (ver 'Dotes' más adelante) sólo sufren un penalizador de -2 a sus ataques secundarios.

DAÑO

Este apartado indica el daño infligido por cada uno de los ataques de la criatura. El daño resultante de un ataque siempre es de al menos 1 punto incluso si, al restar, el resultado de la tirada queda reducido a 0 ó menos.

Armas naturales: el daño del ataque principal de una criatura incluye su modificador de Fuerza completo (una vez y media su bonificador de Fuerza, si el ataque principal es la única arma natural de la criatura). A los ataques secundarios sólo se les añade la mitad del bonificador de Fuerza de la criatura.

Si algún ataque causa un efecto especial aparte del daño (veneno, enfermedad, etc.), también se indica aquí.

Salvo que se diga lo contrario, las criaturas infligen doble daño cuando asestan un golpe crítico con sus armas naturales.

Las armas naturales están clasificadas por tipos, como el resto de las armas. Los tipos más comunes se resumen a continuación: **Aguijón:** la criatura clava su aguijón, infligiendo daño perforante. Los aguijones suelen estar envenenados.

Cornada: la criatura clava sus antenas, cuernos u otros apéndices similares, infligiendo daño perforante.

Garra o zarpa: la criatura rasga con un apéndice afilado, infligiendo daño perforante y cortante.

Manotazo o golpetazo: la criatura golpea a sus oponentes con un apéndice, infligiendo daño contundente.

Mordisco: la criatura ataca con la boca, infligiendo daño perforante, cortante y contundente.

Tentáculo: la criatura golpea a sus oponentes con un potente tentáculo, infligiendo daño contundente (y a veces cortante).

Armas manufacturadas: las criaturas que usen espadas, arcos, lanzas y demás seguirán las mismas reglas que los personajes.



El bonificador para los ataques con armas a dos manos es de una vez y media el modificador de Fuerza de la criatura (si es un bonificador), mientras que las armas que se usan con la mano torpe sólo añaden la mitad del bonificador de Fuerza.

FRENTE/ALCANCE

Este apartado describe cuánto espacio necesita la criatura para combatir eficazmente, y lo cerca que debe estar de un oponente para amenazarlo.

El número situado antes de la barra es el frente de la criatura, que indica cómo de grande es el espacio que ésta ocupa. El número después de la barra es el alcance natural de la criatura. Si la criatura dispone de un alcance excepcional debido a alguna arma, tentáculo o similar, el alcance ampliado y su origen estarán indicados entre paréntesis.

El frente de la criatura se basa en su categoría de tamaño, no en sus dimensiones reales. En muchos casos, el cuerpo de la criatura es más largo de lo que indica el apartado de frente. La longitud total de la criatura cuenta para calcular su alcance. Además, las criaturas muy largas suelen erguir o enroscar sus cuerpos durante el combate para maniobrar, atacar y defenderse mejor.

La siguiente tabla resume las estadísticas de frente y alcance para criaturas de diferentes tamaños.

FRENTE/ALCANCE SEGÚN TAMAÑO DE LA CRIATURA

Tamaño de la criatura	Ejemplo	Frente	Alcance natural
Minúsculo	Mosca común	1/2'	0'
Diminuto	Sapo	1'	0'
Menudo	Rata gigante	2 1/2'	0'
Pequeño	Mediano	5'	5'
Mediano	Humano	5'	5'
Grande (alta) ¹	Ogro	10'	10'
Grande (larga) ²	Caballo	10'	5'
Enorme (alta) ¹	Gigante de las nubes	15'	15'
Enorme (larga) ²	Terrarón	15'	10'
Gargantuesco (alta) ¹	Estatua animada de 50'	20'	20'
Gargantuesco (larga) ²	Kraken	20'	10' (mordisco)
	Gusano púrpura (enroscado)	20'	15'
Colosal (alta) ¹	La tarasca	30'	25'
Colosal (larga) ²	Ciempíes monstruoso colosal	30'	15'

¹ Las criaturas altas son las que son más altas que largas o anchas. Las largas son las que son tan o más largas, o tan o más anchas, que altas.

² Las criaturas grandes y largas pueden ser de distintas formas. Una araña Enorme ocupa un cuadrado de 15', pero una serpiente Enorme ocupa un área de 30' de largo por 5' de ancho (a menos que se enrosque en forma de círculo, en cuyo caso ocuparía un cuadrado de 15').

APTITUDES ESPECIALES

Muchas criaturas poseen aptitudes insólitas, que pueden incluir formas especiales de ataque, resistencia o vulnerabilidad a ciertos tipos de daño y sentidos agudos, entre otras cosas. En la entrada de un monstruo, esas aptitudes figuran divididas entre Ataques especiales y Cualidades especiales. Esta segunda categoría incluye defensas, vulnerabilidades y otras aptitudes especiales que no sean modalidades de ataque.

Cuando una aptitud especial permite un tiro de salvación, el tipo de salvación y su CD se indican en la descripción. En la mayoría de los casos, la CD de la salvación contra aptitudes especiales se calcula así: 10 + 1/2 de los DG no provenientes de la clase del atacante + el modificador de característica relevante. La CD de la salvación se indica en la descripción, junto con la característica que se usa para calcularla.

Las aptitudes especiales pueden ser extraordinarias (Ex), sortílegas (St) o sobrenaturales (Sb).

Extraordinaria: las aptitudes extraordinarias no son mágicas, no desaparecen en un *campo antimagia*, y no son afectadas por nada que interrumpa magia. Si no se indica lo contrario, usar una aptitud extraordinaria se considera acción gratuita.

Sortílega: las aptitudes sortílegas son mágicas y funcionan igual que los conjuros, si bien no lo son, y por tanto carecen de componentes verbales, somáticos, materiales, de foco o de PX. Estos efectos desaparecen en un *campo antimagia*, y pueden ser afectados por la resistencia a conjuros.

Suele haber un límite al número de veces que puede usarse una aptitud sortílega, pero si se indica que puede usarse a voluntad no tiene límites de uso. Si no se dice lo contrario, usar una aptitud sortílega se considera una acción estándar, y emplearla mientras se es amenazado dará lugar a un ataque de oportunidad. Es posible realizar una prueba de Concentración para usar una aptitud sortílega de forma defensiva, evitando así provocar un ataque de oportunidad, igual que cuando se lanza un conjuro. Una aptitud sortílega puede ser interrumpida de la misma manera que un conjuro. Estas aptitudes no pueden utilizarse a modo de contraconjuro, ni pueden ser contrarrestadas.

Una criatura con aptitudes sortílegas tiene un nivel de lanzador efectivo, el cual marca la dificultad para disipar sus efectos sortílegos y define las variables que dependen del nivel, tales como alcance y duración. Este nivel de lanzador efectivo no afecta a las aptitudes sortílegas que la criatura puede poseer; a veces el nivel de lanzador es inferior al que un personaje lanzador de conjuros necesitaría para lanzar el conjuro del mismo nombre. Si no se especifica un nivel de lanzador, éste será igual a los DG de la criatura.

El TS (si lo hay) para resistirse o negar el efecto de una aptitud sortílega tiene una CD de 10 + el nivel del conjuro al que se asemeja o que duplica la aptitud en cuestión + el modificador de Carisma de la criatura.

Sobrenatural: las aptitudes sobrenaturales son mágicas y desaparecen en un *campo antimagia*, pero no resultan afectadas por la resistencia a conjuros. A menos que se diga lo contrario, usar una aptitud sobrenatural se considerará una acción estándar. Al igual que las aptitudes sortílegas, las sobrenaturales pueden tener un límite de usos o pueden usarse a voluntad. Sin embargo, las aptitudes sobrenaturales no dan lugar a ataques de oportunidad y nunca requieren pruebas de Concentración. A menos que se indique lo contrario, el nivel de lanzador efectivo para una aptitud sobrenatural es igual a los DG de la criatura.

Ataques especiales

Este apartado indica todos los ataques especiales de la criatura. Los detalles sobre los ataques especiales más comunes se encuen-

tran en el *Manual de monstruos*, con información adicional en las descripciones de las criaturas.

Cualidades especiales

Aquí se indican todas las cualidades especiales de la criatura. Los detalles sobre las cualidades especiales más comunes se encuentran en el *Manual de monstruos*. A continuación se describe una cualidad especial nueva.

Vulnerabilidad a la energía (Ex): una criatura que sea vulnerable a uno de los cinco tipos de energía (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido) sufre la mitad (50%) más de daño de lo normal de ese tipo de energía, independientemente de si se permite un TS, o de si éste tiene éxito o no.

SALVACIONES

Este apartado indica los modificadores a los TS de Fortaleza, Reflejos y Voluntad de la criatura. Se tienen en cuenta el tipo de criatura, sus modificadores a las puntuaciones de característica, y todas sus cualidades especiales.

CARACTERÍSTICAS

Esta línea indica las seis puntuaciones de característica de la criatura, por este orden: Fue, Des, Con, Int, Sab, Car. A menos que se diga lo contrario, se supone que todas las criaturas tienen las siguientes puntuaciones de características antes de los ajustes raciales: 11, 11, 11, 10, 10, 10. Para determinar los ajustes raciales de cualquier criatura, resta 10 de las puntuaciones de característica pares y 11 de las impares. Por ejemplo, un selki tiene las siguientes puntuaciones de características: Fue 9, Des 13, Con 11, Int 12, Sab 10, Car 12. eso quiere decir que los ajustes raciales a las características de un selki son Fue -2, Des +2, Con +0, Int +2, Sab +0, Car +2.

Características ausentes: algunas criaturas carecen de puntuación en algunas características. Esto no quiere decir que su puntuación en esa característica sea 0, sino que carecen por completo de ella. El modificador de una característica ausente es +0. A continuación se detallan los efectos de las características ausentes:

Fuerza: toda criatura capaz de manipular objetos físicamente tiene, como mínimo, 1 punto en Fuerza.

Una criatura sin puntuación de Fuerza no puede ejercer fuerza, normalmente porque carece de cuerpo físico (p.ej. un holo-causto viviente). La criatura falla automáticamente toda prueba de Fuerza. Si es capaz de atacar, utilizará su modificador de Destreza para calcular su ataque base, en vez del de Fuerza.

Destreza: toda criatura capaz de moverse tiene, como mínimo, 1 punto en Destreza.

Una criatura sin puntuación de Destreza no puede moverse. Si puede actuar (lanzando conjuros, por ejemplo), utilizará su modificador de Inteligencia para las pruebas de iniciativa, en lugar del modificador de Destreza. La criatura fallará todas las salvaciones de Reflejos y pruebas de Destreza.

Constitución: toda criatura viva tiene, como mínimo, 1 punto en Constitución.

Una criatura sin puntuación en esta característica carece de cuerpo (p.ej. un bhut) o metabolismo (p.ej. un gólem o un muerto viviente). Es inmune a cualquier efecto que requiera una salvación

de Fortaleza, a menos que éste funcione también con los objetos. Por ejemplo, un zombi no puede ser afectado por ningún tipo de veneno, pero sí por el conjuro *desintegrar*. La criatura también es inmune al daño de característica y las consunciones de característica o energía; además, siempre fallará las pruebas de Constitución.

Las criaturas sin puntuación de Constitución no pueden usar la acción de correr.

Inteligencia: toda criatura capaz de pensar, aprender o recordar tiene, como mínimo, 1 punto en Inteligencia. Las criaturas pueden hablar todas las lenguas que se indiquen en su descripción, más una lengua adicional por punto de bonificador de Inteligencia. Todas las criaturas con una puntuación de Inteligencia de 3 ó más entienden al menos un idioma (común, a menos que se indique lo contrario).

Una criatura sin puntuación en Inteligencia es un autómatas, y actuará según sus instintos básicos o sus instrucciones programadas. Será inmune a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral); además, fallará automáticamente todas las pruebas de Inteligencia.

Sabiduría: toda criatura que pueda percibir su entorno por cualquier medio tiene, como mínimo, 1 punto en Sabiduría.

Todo aquello que carezca de puntuación de Sabiduría es un objeto, no una criatura. Todo aquello que no tenga puntuación de Sabiduría tampoco la tendrá de Carisma, y viceversa.

Carisma: toda criatura capaz de diferenciar entre sí misma y las cosas que no son ella tiene, como mínimo, 1 punto en Carisma. Todo aquello que carezca de puntuación de Carisma es un objeto, no una criatura. Todo aquello que no tenga puntuación de Carisma tampoco la tendrá de Sabiduría, y viceversa.

HABILIDADES

Este apartado enumera por orden alfabético todas las habilidades de la criatura y sus modificadores correspondientes, que incluyen los ajustes debidos a puntuaciones de característica y todos los bonificadores debidos a dotes o rasgos raciales. Todas las habilidades enumeradas se consideran clásicas, a menos que la criatura posea una clase de personaje (que se indica en la entrada). El tipo de criatura y su puntuación de Inteligencia determinan el número de puntos de habilidad que posee. Si carece de puntuación de Inteligencia, no tendrá puntos de habilidad.

PUNTOS DE HABILIDAD SEGÚN TIPO DE LA CRIATURA

Aberración	(2 + modificador de Int) × (DG + 3)
Ajeno	(2 + modificador de Int) × (DG + 3)
Animal	(2 + modificador de Int) × (DG + 3)
Bestia mágica	(2 + modificador de Int) × (DG + 3)
Constructo	(2 + modificador de Int) × (DG + 3)
Dragón	(6 + modificador de Int) × (DG + 3)
Elemental	(2 + modificador de Int) × (DG + 3)
Fata	(6 + modificador de Int) × (DG + 3)
Gigante	(2 + modificador de Int) × (DG + 3)
Humanoide	(2 + modificador de Int) × (DG + 3)
Humanoide monstruoso	(2 + modificador de Int) × (DG + 3)
Muerto viviente	(2 + modificador de Int) × (DG + 3)
Planta	(2 + modificador de Int) × (DG + 3)

Para mayor claridad, el apartado 'Habilidades' de la descripción de la criatura ya incluye sus bonificadores raciales y otros ajustes a las pruebas de habilidad. Estos ajustes ya han sido tenidos en cuenta

en el bloque de estadísticas. Un asterisco (*) tras un modificador de habilidad en el bloque de estadísticas indica un ajuste condicional, que se explica en la sección Habilidades. Los ajustes condicionales no se tienen en cuenta en el bloque de estadísticas.

Sinergia en habilidades: algunas habilidades conceden un bonificador al uso de habilidades relacionadas cuando el personaje tiene 5 ó más rangos en esa habilidad. Por ejemplo, tener 5 ó más rangos en Escapismo concede un +2 a las pruebas de Uso de cuerdas para escapar de ataduras. Esto se expresa en el bloque de estadísticas de la criatura mediante una nota entre paréntesis tras el modificador base de la habilidad, por ejemplo: Uso de cuerdas +2 (+4 ataduras).

DOTES

Este apartado enumera por orden alfabético las dotes que posee la criatura. La descripción de la criatura puede contener información adicional si una de sus dotes funciona de forma diferente a la descrita en esta sección, en el Capítulo 5 del *Manual del jugador*, o en el *Manual de monstruos*.

La mayoría de las criaturas utilizan las mismas dotes que están disponibles para los personajes, pero algunas tienen acceso a una o más dotes especiales. Consulta la barra lateral de la página siguiente para ver la descripción de estas dotes. Las criaturas con puntuación de Inteligencia reciben dotes al mismo ritmo que los personajes, independientemente de su tipo.

A veces, una criatura recibe una o más dotes adicionales. Esto se indica con la nota "(A)" tras el nombre de la dote. Una criatura no necesita cumplir los prerrequisitos de una dote para tenerla y usarla como dote adicional. Si quieres modificar a la criatura con nuevas dotes, puedes reemplazar sus dotes normales, pero no las adicionales. La criatura no puede tener una dote normal si no cumple todos los prerrequisitos para tenerla.

TERRENO/CLIMA

Este apartado describe los lugares donde es más habitual encontrar a la criatura.

ORGANIZACIÓN

Este apartado describe el tipo de grupos que forma la criatura. Los números entre paréntesis indican cuántos adultos capaces de

combatir hay en cada tipo de grupo. Muchos grupos tienen también una parte de población no combatiente, expresada como un porcentaje de la población combatiente. La población no combatiente puede incluir a los muy jóvenes, los enfermos, los esclavos, u otros individuos que no se sienten inclinados a luchar.

VALOR DE DESAFÍO (VD)

El número de este apartado del bloque de estadísticas indica el nivel medio de un grupo de cuatro aventureros para los cuales una sola criatura supondría un encuentro de dificultad moderada. Se supone que el grupo está fresco, es decir, con todos sus pg, conjuros, y equipo adecuado para su nivel. Con un poco de suerte, el grupo debería ser capaz de vencer sufriendo heridas, pero sin bajas. Para obtener más información acerca de los Valores de desafío, consulta la *Guía del Dungeon Master*.

TESORO

Esta entrada indica cuántas riquezas posee la criatura, y remite a las tablas de tesoros de la *Guía del Dungeon Master*. En la mayor parte de los casos, la criatura guardará sus objetos de valor en su hogar o guarida, y no llevará ningún tesoro consigo cuando viaje. Las criaturas inteligentes que posean tesoros útiles y transportables (como objetos mágicos) tenderán a llevarlos y usarlos, dejando los más voluminosos en casa. Para obtener más detalles, consulta la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*.

ALINEAMIENTO

Este apartado indica el alineamiento más probable de la criatura. Todas las entradas incluyen una nota que indica hasta qué punto se aplica ese alineamiento a toda la especie.

Siempre: la criatura nace con el alineamiento indicado, ya sea porque tiene una predisposición hereditaria a ese alineamiento o porque procede de un plano que lo predetermina. Es posible que una criatura como ésta cambie de alineamiento, pero estos individuos son únicos en su especie o excepciones de uno entre un millón.

Normalmente: más del 50% de estas criaturas posee el alineamiento indicado. Esto puede deberse a fuertes influencias culturales, o puede ser una herencia del origen de la criatura. Por ejem-

CAMBIOS EN LAS DOTES Y HABILIDADES

En los libros de reglas básicos revisados de D&D (3.5) se han cambiado los nombres de tres habilidades y una dote. Para que el *Manuscrito infernal* sea coherente con los libros de reglas básicos, este libro utiliza los nombres nuevos, como se indica a continuación.

Nombre antiguo	Nombre nuevo
Alquimia	Artesanía (alquimia)
Hurtar	Juego de manos
Supervivencia	Supervivencia (NdC: ha cambiado el nombre inglés, que era

'Wilderness lore' y ahora es 'Survival'; en castellano no ha cambiado)

Romper arma	Romper arma mejorado
-------------	----------------------

Además, se han introducido pequeños cambios en el funcionamiento de dos dotes:

Combate con dos armas ya no tiene Ambidextrismo como prerrequisito. Sutileza con un arma ya no tiene que ser aplicada a un arma en particular cuando se escoge, sino que adquirir la dote una sola vez permite a su poseedor utilizarla siempre que esté usando una de las armas a las que se aplica la dote.

plo, la mayor parte de los elfos han heredado el alineamiento caótico bueno de su creador, la deidad Corellon Larethian.

A menudo: la criatura tiende hacia el alineamiento indicado, ya sea por nacimiento o por educación, pero esa tendencia no es muy fuerte. Una mayoría relativa de individuos (del 40% al 50%) posee el alineamiento indicado, pero las excepciones son frecuentes.

AVANCE

Este libro describe sólo la versión más débil y más común de cada criatura. El apartado Avance de la entrada de una criatura muestra lo poderosa que puede llegar a ser en términos de DGA. Éste no es un límite absoluto, pero las excepciones son extremadamente raras.

DOTES DE LAS CRIATURAS

Algunas de las criaturas de este libro poseen dotes que no aparecen en el *Manual del jugador*. A continuación se describen estas "dotes para criaturas".

APRESURAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL]

La criatura puede usar una aptitud sortílega de forma instantánea.

Beneficio: usar una aptitud sortílega apresurada es una acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad. La criatura puede efectuar otra acción (incluyendo el uso de otra aptitud sortílega) en el mismo asalto en el que usa una aptitud sortílega apresurada. Sólo es posible usar una aptitud sortílega apresurada por asalto. Las aptitudes sortílegas que duplican conjuros con un tiempo de lanzamiento superior a un asalto completo no pueden ser apresuradas.

Cada una de las aptitudes sortílegas de una criatura sólo puede ser apresurada una vez al día. Por consiguiente, si un demonio apresura su aptitud *oscuridad*, no puede volver a usar *oscuridad* apresurada ese mismo día, aunque podría volver a utilizar *oscuridad* normalmente (porque puede hacerlo a voluntad), y también podría apresurar otra de sus aptitudes sortílegas, como por ejemplo *profanar*.

Carencia: normalmente, el uso de una aptitud sortílega requiere una acción estándar y provoca un ataque de oportunidad (a menos que se indique lo contrario).

Especial: esta dote puede elegirse más de una vez. Por cada vez que la posea, la criatura podrá aplicarla a cada una de sus aptitudes sortílegas una vez adicional al día.

ATAQUE EN VUELO [GENERAL]

La criatura puede atacar mientras vuela.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: cuando vuela, la criatura puede realizar una acción de movimiento (incluyendo un ataque en picado) y otra acción simple en cualquier punto del movimiento. La criatura no puede efectuar una segunda acción de movimiento en un asalto en el que esté realizando un ataque en vuelo.

Carencia: sin esta dote, la acción simple de la criatura tendría que ser efectuada antes o después del movimiento.

ATAQUE MÚLTIPLE [GENERAL]

La criatura es experta utilizando a la vez todas sus armas naturales.

Prerrequisito: tres o más armas naturales.

Beneficio: los ataques secundarios que la criatura realice con sus armas naturales sufren sólo un penalizador de -2.

AJUSTE DE NIVEL

Las criaturas adecuadas para ser usadas como personajes jugadores (habitualmente, criaturas con una puntuación de Inteligencia de al menos 3 y pulgares oponibles) incluyen este apartado al final de su bloque de estadísticas. Añade este número a los DG totales de la criatura (incluyendo sus niveles de clase) para obtener el nivel efectivo de personaje (NEP) de la criatura. El NEP del personaje afecta a la experiencia que gana, a la cantidad de experiencia que debe acumular antes de obtener un nuevo nivel, y a su equipo inicial. Para obtener más detalles, consulta la *Guía del Dungeon Master*.

En general, se omite el ajuste de nivel si éste pudiera producir un NEP de 20 ó más.

Carencia: sin esta dote, los ataques secundarios naturales de la criatura sufren un penalizador de -5.

COMBATE CON MÚLTIPLES ARMAS [GENERAL]

Una criatura con tres o más manos puede luchar con un arma en cada una. La criatura puede efectuar un ataque adicional por asalto por cada arma adicional.

Prerrequisito: Des 13, tres o más manos.

Beneficio: los penalizadores por luchar con varias armas se ven reducidos en 2 con la mano hábil, y en 6 con las manos torpes.

Carencia: una criatura que carezca de esta dote sufre un penalizador de -6 en los ataques que realice con la mano hábil y un -10 en los ataques que realice con las manos torpes. Tiene una mano hábil, y todas las demás se consideran torpes. Consulta 'Ataque con dos armas', en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*.

Especial: para las criaturas con más de dos brazos, esta dote sustituye a la de Combate con dos armas.

FLOTAR [GENERAL]

La criatura puede detener su movimiento hacia adelante mientras vuela, independientemente de su maniobrabilidad.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: mientras vuela, la criatura puede atacar con todas sus armas naturales, excepto con las alas. Algunas criaturas pueden ser capaces de efectuar ataques adicionales mientras flotan, si así lo indica su descripción. Si la criatura posee un arma de aliento, puede usarla en lugar de sus ataques físicos.

Si la criatura flota cerca del suelo en una zona llena de escombros sueltos, la corriente generada por sus alas creará una nube semiesférica con el radio que indique la descripción de la criatura. Los vientos generados de este modo podrán apagar antorchas, pequeñas fogatas de campamento, linternas desprotegidas, y otras llamas pequeñas y descubiertas de naturaleza no mágica. La nube oscurecerá la visión, y las criaturas que se encuentren dentro de ella quedarán cegadas mientras se encuentren en el interior, y un asalto más tras salir de ella. Toda criatura que esté dentro de la nube deberá tener éxito en una prueba de Concentración (CD 10 + 1/2 DG de la criatura) para poder lanzar un conjuro.

Carencia: una criatura sin esta dote no puede detener su movimiento hacia adelante sin caer. Una criatura de maniobrabilidad regular, mala o torpe sólo puede frenar su vuelo hasta la mitad de su velocidad de vuelo normal (consulta 'Movimiento aéreo táctico' en la *Guía del Dungeon Master*).

ABRIÁN

Bestia mágica Mediana (extraplanaria)

Dados de golpe: 2d10+2 (13 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 50'

CA: 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +2/+3

Ataque: picotazo +5 c/c

Ataque completo: picotazo +5 c/c y patada -2 c/c

Daño: picotazo 1d3+1/19-20/x3, patada 1d8

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: crítico aumentado, chillido

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, resistencia al sonido 10

Salvaciones: Fort +4, Ref +6, Vol +0

Características: Fue 13, Des 16, Con 12, Int 7, Sab 11, Car 10

Habilidades: Avistar +5, Escondarse +4, Escuchar +2, Moverse sigilosamente +4

Dotes: Sutileza con armas

Terreno/Clima: colina o llanura/cualquiera (Abismo)

Organización: solitario, bandada de caza (4-10) o bandada comunal (11-40)

Valor de desafío: 1

Tesoro: magia y objetos estándar

Alineamiento: caótico maligno (normalmente)

Avance: 3-6 DG (Grande)

Ajuste de nivel: +1

El abrián es una criatura de tamaño humano, parecida a un pájaro, que no vuela. Se encuentra en zonas desoladas de los planos Exteriores, particularmente en el Abismo. Los abrianes se desplazan en grandes bandadas, y son mucho más inteligentes de lo que aparentan. A veces, las bandadas de abrianes comercian con nómadas y mercaderes ambulantes.

El abrián se parece vagamente al avestruz, aunque sus plumas, rojas y negras, son cortas y espinosas, y en vez de alas tiene dos brazos humanoides, escamosos y atrofiados (para determinar la carga transportable por un abrián, utiliza la mitad de su puntuación de Fuerza). El pico es curvo y muy afilado.

Los abrianes hablan abisal.

COMBATE

Los abrianes combaten juntos en bandadas de caza. Normalmente, los miembros de la bandada se dispersan para rodear al objetivo, y después se lanzan en parejas para flanquearlo.

Crítico aumentado (Ex): los ataques de picotazo del abrián provocan amenaza de crítico con un resultado natural de 19-20 en su tirada de ataque, infligiendo triple daño con cada golpe crítico con éxito.

Chillido (Sb): el chillido de un abrián solitario es sobrenaturalmente sonoro y angustiante. Un abrián puede emitir su chillido como acción estándar. Todo el que se encuentre a menos de 20' de un abrián que chille deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 12) o quedará atontado durante un asalto. Además, si hay al menos cuatro abrianes chillando a menos de 20' de un objetivo que falle su salvación, éste también quedará ensordecido durante 1d6 minutos. Si son ocho o más los abrianes que chillan a menos de 20' del objetivo, y éste falla la salvación, sufrirá también 1d10 puntos de daño sónico. El abrián es inmune a su propio chillido, así como a los de los demás abrianes.

Habilidades: los abrianes obtienen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar.

ACECHADOR ESPECTRAL

Aberración Enorme (incorporal)

Dados de golpe: 16d8 +80 (152 pg)

Iniciativa: +12

Velocidad: 50', Vl 40' (perfecta)

CA: 20 (-2 tamaño, +8 Des, +4 desvío), toque 20, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +12/+20

Ataque: tentáculo +18 c/c

Ataque completo: 2 tentáculos +18 c/c, mordisco +16 c/c

Daño: tentáculo 2d6, mordisco 2d8, constreñir 2d6

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: constreñir, consunción de Destreza, ataque fantasmal, agarrón mejorado, incorporar
Cualidades especiales: Visión todo alrededor, vista ciega 60', visión en la oscuridad, RD 20/+2, inmunidades, subtipo incorporal, RC 28

Salvaciones: Fort +10, Ref +13, Vol +12

Características: Fue -, Des 27, Con 21, Int 10, Sab 14, Car 18

Habilidades: Escondarse +9*, Escuchar +9, Avistar +9

Dotes: Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Ataque múltiple, Ataque elástico

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 17

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: 17-22 PG (Enorme); 23-48 PG (Gargantuesco)

El acechador espectral espera en los lugares oscuros, donde sólo se adentran los valientes y los temerarios. Unido al dungeon, a un torreón abandonado o a un lugar cavernoso, el



Abrián

acechador ocupa su tiempo esperando a que su alimento pase por allí.

El cuerpo del acechador tiene una forma vagamente ovoidal. Tiene dos tentáculos largos y dos ojos encima de unos pedúnculos prensiles. Debajo de estos cuatro apéndices se sitúa su enorme boca, llena de unos dientes muy afilados. La coloración de la piel del acechador casi siempre es del tono de la piedra, gris descolorido, pero los tentáculos y la boca emiten un resplandor blanco y tenue.

Cuando se le ve desde lejos, se suele confundir al acechador espectral con un fantasma de aspecto fuera de lo común. Los que desean hacer descansar al "fantasma" son quienes se suelen convertir en su sustento.

Los acechadores espectrales hablan infracomún.

COMBATE

El acechador espectral se esconde en paredes, suelos y techos de lugares cerrados: dungeons, cavernas y similares. Allí espera a que se deje caer un bocado apetecible. Cuando aparece la presa potencial, la ataca con sus tentáculos, rodeando a la víctima, la transforma en incorporal y la arrastra al interior de una superficie sólida antes de soltarla. Repite esta táctica hasta que la presa muere.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, el acechador espectral puede constreñir a un oponente apresado, infligiéndole 2d6 puntos de daño contundente.

Consunción de Destreza (Sb): una criatura apresada por el acechador espectral debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 22) o perderá 1d6 puntos de Destreza. Este tiro de salvación debe hacerlo en cada asalto en el que quede apresado.

Ataque fantasmal (Sb): los ataques de tentáculo y mordisco del acechador espectral infligen daño normal a las criaturas corporales. Básicamente, el acechador puede considerar su boca y sus tentáculos como corporales o incorporales en un momento determinado, según le resulte más productivo.

Agarrón mejorado (Ex): si el acechador espectral ataca a un oponente que sea de una categoría de tamaño inferior a la suya con un ataque de tentáculo, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +26). Si consigue inmovilizar, puede arrastrar al oponente hacia una superficie sólida y constreñir en el mismo asalto. Posteriormente, el acechador tiene la posibilidad de realizar la presa de forma normal, o puede utilizar su tentáculo pa-

ra agarrar al oponente (penalizador -20 a la prueba de presa, pero el acechador espectral no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que realice con éxito en asaltos sucesivos, inflige automáticamente daño por tentáculo y somete al oponente a la posibilidad de una consunción de Destreza.

Incorporalizar (Sb): una criatura apresada y sujeta por los tentáculos del acechador espectral, debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 22) o se convertirá en incorporal. Dicho efecto confiere de forma temporal a esta criatura el subtipo incorporal (mientras que el acechador espectral la siga apresando), pero no le permite escapar de la presa del acechador, debido a la aptitud del acechador de realizar ataques fantasmales. Si la víctima se vuelve corporal cuando está dentro de un objeto material (por ejemplo dentro de una pared), es enviado al espacio abierto más cercano y se lleva 1d6 puntos de daño por cada 5' en que se desplace así.

Visión todo alrededor (Ex): el acechador espectral puede ver en todas direcciones al mismo tiempo. Debido a esta aptitud, recibe un bonificador racial +4 en pruebas de Buscar y Avistar y no se le puede flanquear.

Vista ciega (Ex): el acechador espectral puede discernir a las criaturas por medios no visuales (sobre todo por el oído, pero también por la vibración y otras pistas del entorno). Esta aptitud le permite ubicar los objetos y criaturas en un radio de 60'. Normalmente el acechador espectral no necesita realizar pruebas de Avistar o Escuchar para ubicar a las criaturas dentro de su radio de vista ciega.

Inmунidades (Ex): el acechador espectral es inmune al frío, la electricidad y el daño sónico.

Subtipo incorporal: el acechador espectral sólo pue-

Acechador espectral

de ser dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejores, conjuros, aptitudes sortilegas y aptitudes sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de probabilidades de ignorar todo daño proveniente de una fuente corporal, salvo los efectos de fuerza o los ataques hechos con armas fantasmales. El acechador espectral puede atravesar objetos sólidos, pero no los efectos de fuerza, a voluntad. Sus ataques ignoran la armadura natural, armaduras y escudos, aunque los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza suelen actuar en su contra. El acechador espectral siempre se mueve sigilosamente y no se le puede escuchar mediante pruebas de Escuchar, si él no lo desea.

Habilidades: *el acechador espectral recibe un bonif. racial +8 en pruebas de Esconderse cuando se oculta en un objeto sólido.



ACECHADOR ESPECTRAL

AHUIZÓTL

Aberración Grande (acuática)

Dados de golpe: 7d8+14 (45 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20', Nd 40'

CA: 17 (-1 tamaño, +2 Des, +6 natural), toque 11, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +5/+14

Ataque: mano de la cola +10 c/c

Ataque completo: mano de la cola +10 c/c y mordisco +4 c/c

Daño: mano de la cola 1d6+5, mordisco 2d6+2

Frente/Alcance: 10'/5' (10' con la mano de la cola)

Ataques especiales: impacto cegador, ahogar, agarrón mejorado

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', imitar voz

Salvaciones: Fort +4, Ref +4, Vol +5

Características: Fue 21, Des 14, Con 14, Int 12, Sab 11, Car 15

Habilidades: Avistar +7, Diplomacia +4, Disfrazarse +2 (+4 actuar), Engañar +13, Escondarse +6, Intimidar +4, Nadar +20

Dotes: Reflejos de combate, Soltura con una habilidad (Engañar), Soltura con un arma (mano de la cola)

Terreno/Clima: agua dulce/cálido

Organización: solitario

Valor de desafío: 6

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (normalmente)

Avance: 8-14 DG (Grande), 15-21 DG (Enorme)

Un ahuizótl es una criatura siniestra, que acecha bajo el agua y atrapa a sus presas sin ser vista, para darse un festín de sus partes del cuerpo favoritas: ojos, dientes y uñas.

Aunque es bastante grande, el ahuizótl también es achaparrado, y puede acechar en aguas poco profundas, de sólo 3' de profundidad. La criatura se parece a un mono, pero su cabeza y sus patas traseras son similares a las de un perro. Cuando está en tierra, mantiene el cuerpo plano y pegado al suelo. El rasgo más inusual de esta criatura es su larga cola prensil, que está rematada por una mano musculosa.

Los ahuizótl hablan común.

COMBATE

Al ahuizótl le gusta acechar en las orillas de su lago, entre las plantas, manteniendo la punta de su hocico por encima del agua para atraer a sus víctimas con gritos de auxilio. Si la víctima se acerca lo bastante, el ahuizótl la agarra rápidamente con la mano de la cola y se retira a las profundidades del lago para alimentarse. Los ahuizótl utilizan esta misma táctica con la gente que viaja en barcas.

Impacto cegador (Ex): si el ahuizótl consigue un asestar un golpe crítico con la mano de la cola o con un mordisco, la víctima quedará cegada permanentemente.

Ahogar (Ex): si un ahuizótl consigue sujetar a una víctima apresada mientras se encuentra en el agua, la mantendrá bajo la superficie, no importa la profundidad que haya. La víctima puede aguantar la respiración durante un número de asaltos igual al doble de su puntuación de Constitución. Después de este tiempo, deberá realizar una prueba de Constitución (CD 10) por asalto para seguir aguantando la respiración; en cada asalto, la CD de la prueba se incrementa en 1. Si la víctima falla una de estas pruebas, comienza a ahogarse. En el primer asalto, queda inconsciente (0 pg). En el siguiente, queda a -1 pg y moribunda. En el tercer asalto, se ahoga.

Agarrón mejorado (Ex): si un ahuizótl logra alcanzar con la mano de su cola a otra criatura que sea, al menos, una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +14). Si está en el agua, puede intentar ahogar a su víctima inmediatamente. A partir de ese momento, el ahuizótl tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar la mano de la cola para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el ahuizótl no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño de la mano de la cola.

Imitar voz (Sb): un ahuizótl puede imitar voces con una facilidad sobrenatural. Si tiene éxito en una prueba de Engañar, podrá imitar a la perfección la voz de una persona específica.

Habilidades: los ahuizótl obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Nadar para realizar acciones especiales o evitar peligros, y siempre pueden elegir 10, incluso si están siendo distraídos o amenazados.



ALGA PESCADORA

Planta Grande (acuática)

Dados de golpe: 11d8+33 (82 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 20', Nd 60'

CA: 21 (-1 tamaño, +2 Des, +10 natural), toque 11, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +8/+17

Ataque: zarcillo +13 c/c

Ataque completo: 4 zarcillos +13 c/c

Daño: zarcillo 1d8+5/19-20

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortílegas

Cualidades especiales: vista ciega 100', camuflaje, resistencia al fuego 20, inmunidades, rasgos de planta, regeneración 4

Salvaciones: Fort +10, Ref +5, Vol +3

Características: Fue 20, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 11, Car 12

Habilidades: Trepar +9, Escondarse +3, Moverse sigilosamente +10, Nadar +16

Dotes: Crítico mejorado (zarcillo), Iniciativa mejorada, Ataque poderoso, Soltura con las armas (zarcillo)

Terreno/Clima: acuático o costero/cualquiera

Organización: solitaria

Valor de desafío: 9

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: 12-15 PG (Grande); 16-33 PG (Enorme)

Las algas pescadoras son asesinas de coral. Se ocultan en bancos umbríos, plantaciones de coral y bancos de algas marinas, a la espera de que presas frescas se crucen en su camino. Dotadas de gran facilidad para encontrar rutas de barcos, se desplazan con frecuencia por las aguas costeras y se convirtieron rápidamente en una verdadera amenaza para las demás criaturas de los alrededores de su territorio.

El alga pescadora tiene el aspecto de una maraña grande de algas con una vaga semblanza a una medusa, de 9' de largo y 4 ó 5' de diámetro. Su color depende de los colores naturales del entorno.

El alga pescadora se aposta en un lugar durante días y espera con paciencia a que aparezcan presas grandes. Al permanecer en una zona, la criatura puede permanecer cerca de bancos de algas grandes o en arrecifes de coral sin espantar a los demás habitantes más pequeños, lo que hace que se mantenga en la zona una ilusoria idea de seguridad.

COMBATE

El aspecto natural del alga pescadora le asegura el camuflaje hasta el momento de atacar. Normalmente comienza la lucha utilizando su aptitud de *confusión* frente a un oponente, antes de ir a apresarse a otros. Las algas pescadoras conocen algo de magia y han desarrollado la capacidad de disipar los conjuros con cierta pericia. Una vez que el objetivo está apresado, normalmente hace uso de su efecto de *disipar magia* para despojar a la víctima de la protección mágica (por ejemplo *respiración acuática*) y así someterla a los efectos de encontrarse bajo el agua y con la amenaza factible de ahogarse.

Se puede convocar a las algas pescadoras mediante un conjuro *convocar aliado natural VII*.

Agarrón mejorado (Ex): si el alga pescadora golpea a un oponente que sea de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya con un ataque de zarcillo, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +16). Posteriormente el alga pescadora tiene la posibilidad de realizar la presa de forma normal, o simplemente puede utilizar sus zarcillos para agarrar al oponente (penalizador -20 en

la prueba de presa, pero el alga pescadora no se considera apresada). En cualquier caso, cada prueba de presa que realice con éxito en asaltos sucesivos inflige automáticamente daño por zarcillo.

Aptitudes sortilegas: 3/día *disipar magia*, *enmarañar*, 1/día *confusión*, *desplazamiento*. Nivel de lanzador 11^o; salvación CD 11+ nivel del conjuro.

Vista ciega (Ex): el alga pescadora no es ciega, pero se mueve y lucha igual de bien que si se tratara de un criatura vidente por medio de un sónar, parecido al del murciélago. Esta aptitud le permite ubicar los objetos y criaturas que se encuentren en un radio de 100'. El alga pescadora normalmente no necesita realizar pruebas de Avistar o Escuchar para percibir a las criaturas que se encuentran en el radio de su vista ciega. Un conjuro *silencio* anula su aptitud y le fuerza a apoyarse en la visión (igual que la de los humanos).

Camuflaje (Ex): el alga pescadora puede cambiar su color para estar en consonancia con el entorno, recibiendo un bonificador +10 de competencia en pruebas de Ocultarse.

Inmidades (Ex): el alga pescadora es inmune al frío, el daño y el daño contundente.

Rasgos de planta (Ex): el alga pescadora es inmune al veneno, *dormir*, la parálisis, el aturdimiento y a polimorfarse. No está sujeta a golpes críticos ni a efectos enajenadores. La criatura también posee visión en la penumbra.

Regeneración (Ex): un ataque de ácido inflige al alga pescadora daño normal. Las formas de ataque que no inflijan daño a los puntos de golpe ignoran la regeneración, y un alga pescadora no recupera los puntos de golpe perdidos por hambre, sed o asfixia.

Habilidades: debido a su naturaleza sigilosa, las algas pescadoras reciben un bonificador racial +6 en pruebas de Moverse sigilosamente. Las algas pescadoras reciben un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar para realizar alguna acción especial, o para evitar un peligro y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Nadar, incluso cuando se distraen o están en peligro.

ÁOA

Nacidas de la fricción en las raras ocasiones en las que el plano de Energía positiva y el plano de Energía negativa se rozan, las áoa son curiosas criaturas que se ven atraídas por las auras mágicas y el lanzamiento de conjuros. Reflejan de forma natural la mayoría de los ataques, y son peligrosas para los lanzadores de conjuros. Existe la teoría de que podrían ser el equivalente "neutral" de los energones, xag-ya y xeg-yi, que producen energía, mientras que las áoa la reflejan.



Alga pescadora



Las áoa flotan por el plano Astral y el plano Etéreo, buscando grandes cantidades de magia. Son más comunes en las fronteras entre dos o más planos, donde el choque de energías mágicas crea remolinos.

Las áoa parecen enormes gotas de mercurio que flotan sobre la superficie de cualquier entorno en el que se encuentren. Pequeños orbes las rodean, separándose de ellas y reabsorbiéndose al azar. La superficie de una áoa es como la de un espejo; refleja toda la luz, de modo que es muy fácil verla a la luz del día.

Las áoa se mueven despacio, balanceándose perezosamente en el aire. Se inquietan y agitan cuando sienten magia. Cuando sienta que se está utilizando magia, la áoa se lanzará sobre la zona, intentando ponerse en medio de las explosiones mágicas y tocar los objetos mágicos. Las áoa no serían consideradas más que molestias si no fuera por su comportamiento errático y por el daño que representan para los objetos mágicos.

Las áoa pueden ser convocadas, y a menudo se las usa como guardianas, apaciguándolas con pequeñas cantidades de magia que las mantienen satisfechas.

Las áoa no hablan, y no parecen comprender ningún idioma.

COMBATE

Dentro de un grupo, las áoa siempre se ven atraídas por el personaje o criatura que irradia más magia. Para determinar qué personaje o criatura es, suma los siguientes factores: número total de objetos mágicos que lleva el individuo, número total de bonificadores que proporciona cada objeto, y número total de conjuros activos en cada individuo.

Áoa JJ

Inmediatamente, la áoa tratará de golpear al individuo objetivo, descargando su *toque de disipación* y consumiendo la energía que crea. La áoa tratará de interponerse si se lanza algún conjuro, y se sentirá atraída por los lanzadores de conjuros dirigidos.

Toque de disipación (St): si la áoa daña a su oponente con un ataque de golpetazo, éste se verá afectado por un *disipar magia* similar al lanzado por un mago de 15.º nivel.

Resistencia reflectante a conjuros (St): las áoa tienen un tipo especial de resistencia a conjuros: cualquier conjuro que resistan con éxito se reflejará y rebotará contra su lanzador. Éste se convertirá en el objetivo del conjuro o en el punto de origen para el efecto, según sea apropiado. Además, las áoa son inmunes a los ataques de mirada, cuyos efectos se reflejan contra su origen.

Rasgos de ajeno: las áoa poseen visión en la oscuridad hasta 60'. No pueden ser revividas ni resucitadas, aunque un conjuro de *deseo* o *milagro* puede devolverles la vida.

Resistencias (Ex): las áoa poseen resistencia 20 al ácido, la electricidad, el fuego y el sonido.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar magia*. Nivel 15.º de lanzador; salvación CD 15 + nivel del conjuro.

Habilidades: las áoa tienen un penalizador racial de -6 a las pruebas de Esconderse.

GOTA

Ajeno Mediano (extraplanario)

Dados de golpe: 3d8+9 (22 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: V1 50' (perfecta)

CA: 22 (+4 Des, +8 natural), toque 14, desprevenida 18

Ataque base/Presa: +3/+2

Ataque: golpetazo +8 c/c

Ataque completo: golpetazo +8 c/c

Daño: golpetazo 1d8-1

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: *toque de disipación*

Cualidades especiales: rasgos de ajeno, RD 10/+1, *resistencia reflectante a conjuros* 22, resistencias, aptitudes sortilegas

Salvaciones: Fort +6, Ref +7, Vol +5

Características: Fue 8, Des 18, Con 17, Int 4, Sab 15, Car 11

Habilidades: Avistar +9, Buscar +3, Esconderse -2, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +10

Dotes: Soltura con un arma (golpetazo), Sutileza con armas

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitaria

Valor de desafío: 3

Tesoro: -

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 4-6 DG (Grande), 7-12 DG (Enorme)

Las gotas son áoa más pequeñas y débiles, que se crean cuando una esfera refleja una gran cantidad de energía mágica. Las gotas tienen el mismo aspecto que las esferas (ver más adelante), pero son mucho más pequeñas.

Después de creadas, las gotas se quedarán en los alrededores el tiempo suficiente para terminar el combate (y conseguir energía mágica) antes de irse. Con el tiempo, la gota crece hasta convertirse en una esfera.

Combate

Las gotas confían mucho en su *resistencia reflectante a conjuros*, y usan con frecuencia su *toque de disipación* en el combate.

Se puede convocar a una gota mediante el conjuro *convocar monstruo* IV.

Toque de disipación (St): si la gota daña a su oponente con un ataque de golpetazo, éste se verá afectado por un *disipar magia* similar al lanzado por un mago de 7º nivel.

ESFERA

Ajeno Enorme (extraplanario)

Dados de golpe: 13d8+91 (149 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: Vl 50' (perfecta)

CA: 20 (-2 tamaño, +4 Des, +8 natural), toque 12, desprevendida 16

Ataque base/Presa: +13/+22

Ataque: golpetazo +16 c/c

Ataque completo: golpetazo +16 c/c

Daño: golpetazo 2d6+1/19-20

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: *toque de disipación*, *pulso reflectante*

Cualidades especiales: rasgos de ajeno, RD 10/+2, *resistencia reflectante a conjuros* 25, resistencias, aptitudes sortilegas, división

Salvaciones: Fort +15, Ref +12, Vol +13

Características: Fue 12, Des 18, Con 25, Int 4, Sab 17, Car 11

Habilidades: Avistar +19, Buscar +13, Escondarse +6, Escuchar +19, Moverse sigilosamente +20

Dotes: Crítico mejorado (golpetazo), Iniciativa mejorada, Soltura con una escuela de magia (abjuración), Soltura con un arma (golpetazo), Sutileza con armas, Voluntad de hierro.

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitaria

Valor de desafío: 15

Tesoro: -

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 14-20 DG (Enorme), 21-39 (Gargantuesca)

Combate

Si una esfera se ve alcanzada por un ataque físico, emitirá su *pulso reflectante* y atacará al agresor.

Pulso reflectante (St): tres veces al día, la esfera puede emitir un pulso que refleja la energía mágica sobre ella, creando armónicos que pueden destruir las auras mágicas y hacer pedazos los objetos mágicos. Este efecto es similar al de un conjuro de *disipación mayor* lanzado por un mago de 15º nivel. Los objetos mágicos que vean todas sus aptitudes mágicas disipadas de esta forma serán destruidos.

División (Ex): si una esfera refleja 50 ó más puntos de daño infligidos por conjuros dirigidos en un solo ataque, una pequeña bola de materia se desprenderá de ella, creando una nueva áoa, más pequeña, llamada gota (ver más arriba).

ÁRBOL PULPO

Planta Enorme

Dados de golpe: 14d8+70 (133 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 10', Nd 50'

CA: 28 (-2 tamaño, -4 Des, +24 natural), toque 4, desprevenido 28

Ataque base/Presa: +10/+28

Ataque: Tentáculo +19 c/c

Ataque completo: 8 tentáculos +19 c/c y 1 mordisco +13 c/c

Daño: tentáculo 2d6+10/19-20, mordisco 3d8+5

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: presencia espantosa, agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, engullir

Cualidades especiales: inmunidad al ácido, rasgos de planta, regeneración 10

Salvaciones: Fort +14, Ref +0, Vol +6

Características: Fue 30, Des 3, Con 20, Int 8, Sab 15, Car 15

Habilidades: Escuchar +4, Avistar +14, Nadar +25

Dotes: Alerta, Crítico mejorado (tentáculo), Iniciativa mejorada, Apresurar aptitud sortilega, Soltura con las armas (tentáculo)

Terreno/Clima: superficie marina/ templado

Organización: solitario o arboleda (2-12)

Valor de desafío: 12

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: 15-35 PG (Gargantuesco); 36-42 PG (Colosal)

En ocasiones los marineros cuentan historias sobre unos bosques llenos de árboles terribles en mitad del océano. La mayoría de estos bosques, con casi toda probabilidad, han surgido bajo los efectos de una jarra de bebida, aunque también es cierto que algunos hombres se han topado con los árboles pulpo.

El árbol pulpo, de corteza negra y muy flexible, es un árbol que nace cerca de la orilla y que, o se queda en un sitio fijo, o flota siguiendo la corriente en la superficie marina. De su base salen muchas raíces negras y anchas que forman una especie de matojos de algas. Estas raíces se mueven y permiten al árbol desplazarse por la superficie marina a gran velocidad. Las ramas son una especie de tentáculos largos cubiertos por unas hojas pequeñas y puntiagudas de color verde oscuro. Ocultas bajo la base de su tronco, bajo el agua, están sus terribles fauces.

Con razón temen los marineros a los árboles pulpo, estas monstruosas plantas poseen aptitudes mágicas muy poderosas que les permiten hacer naufragar a las embarcaciones de madera. Muchas grandes arboledas de árboles pulpo contienen cascos de barcos enganchados entre sus raíces y también muchos exploradores y buscadores de tesoros han visto llegar su fin al adentrarse en estas peligrósimas arboledas.

Los árboles pulpo entienden común pero no tienen órganos que les permitan hablar.

COMBATE

Los árboles pulpo obtienen gran parte de su alimento a través de la fotosíntesis, pero sin carne no pueden seguir creciendo. Estas plantas suelen habitar cerca de los límites de rutas marítimas muy frecuentadas: cuando ven un barco, se desplazan rápidamente para interceptarlo, empleando la magia si es preciso. Utilizan sus tentáculos para atrapar la comida (pasajeros o tripulación) de la cubierta, comiéndose rápidamente una o dos piezas, mientras que sujetan a los que no se están comiendo para que se ahoguen. Los árboles pulpo normalmente ocupan zonas pobladas de algas, para poder utilizar al máximo sus aptitudes sortílegas.

Se puede convocar al árbol pulpo con un conjuro *convocar aliado natural IX*.

Presencia espantosa (Ex): el árbol pulpo inspira un profundo terror en todas las criaturas que se encuentren en un radio de 30' y que tengan menos DG o menos niveles que él. Cada oponente potencialmente afectado, debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 19) o resultará estremecido, condición que perdura hasta que el oponente salga fuera de su alcance. Tener éxito en una salvación deja al oponente inmune ante la presencia espantosa del árbol pulpo durante un día.

Agarrón mejorado (Ex): si el árbol pulpo ataca a un oponente que sea al menos de una categoría de tamaño inferior a la suya, con un ataque de tentáculo, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +28). Si consigue inmovilizar puede arrastrar al oponente a sus fauces, si tiene éxito en otra prueba de presa, infligiendo automáticamente daño por mordisco. Igualmente, el árbol pulpo tiene la posibilidad de realizar la presa con normalidad, o simplemente puede utilizar su tentáculo para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el árbol pulpo no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa en la que tenga éxito, y que realice en asaltos sucesivos, inflige automáticamente daño por mordisco.

Aptitudes sortílegas: a voluntad *reducir plantas, enmarañar, niebla de oscurecimiento, crecimiento vegetal, deformar madera*; 3/día: *llamar al relámpago, expulsar madera, muro de espinas*. Nivel de lanzador 14.; salvación CD 12+ nivel del conjuro.

Engullir (Ex): un árbol pulpo puede engullir a una criatura que sea de al menos dos categorías de tamaño inferior a la suya, si tiene éxito en una prueba de presa (bonificador a la presa +28), siempre que ya tenga al oponente en sus fauces (consulta Agarrón mejora-

do, arriba). Una vez en el interior del árbol pulpo, el oponente sufre 2d6+9 puntos de daño contundente y 2d4 puntos de daño por ácido, de la cavidad interna del árbol por asalto. Si la criatura engullida tiene éxito en una prueba de presa, puede salir de la cavidad interna y volver a las fauces de la criatura,

donde necesitará tener éxito en otra prueba de presa para poder escapar. Igualmente, una criatura engullida puede abrirse paso con las garras o con un arma perforante o cortante ligera. Infligir a la cavidad interna un total de 20 puntos de daño (CA 22) permite crear una abertura lo suficientemente grande como para escapar. Una vez que sale una criatura engullida, el crecimiento rápido cierra la abertura y si aún queda otra dentro, deberá abrirse su propia vía de escape. La cavidad del árbol pulpo puede albergar 1 oponente Grande, 4 Medianos o 16 Pequeños o menores.

Rasgos de planta (Ex): el árbol pulpo es inmune al veneno, *dormir*, la parálisis, el aturdimiento y polimorfarse. No está sujeto a golpes críticos ni efectos enajenadores. La criatura tiene visión en la penumbra.

Regeneración (Ex): el árbol pulpo sufre daño normal por fuego y frío. Las formas de ataque que no inflijan daño, haciendo perder puntos de golpe, ignoran la regeneración y el árbol pulpo no recupera los puntos de golpe perdidos por hambre, sed o asfixia.

Habilidades: los árboles pulpo reciben un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar para realizar alguna acción especial o para evitar un peligro, y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Nadar, incluso si están distraídos o en peligro.

ÁSPID DE LA SOMBRA

Bestia mágica Menuda

Dados de golpe: 1d10+2 (7 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 30', Tr 10'

CA: 19 (+2 tamaño, +5 Des, +2 natural), toque 17, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +1/+9

Ataque: mordisco +8 c/c

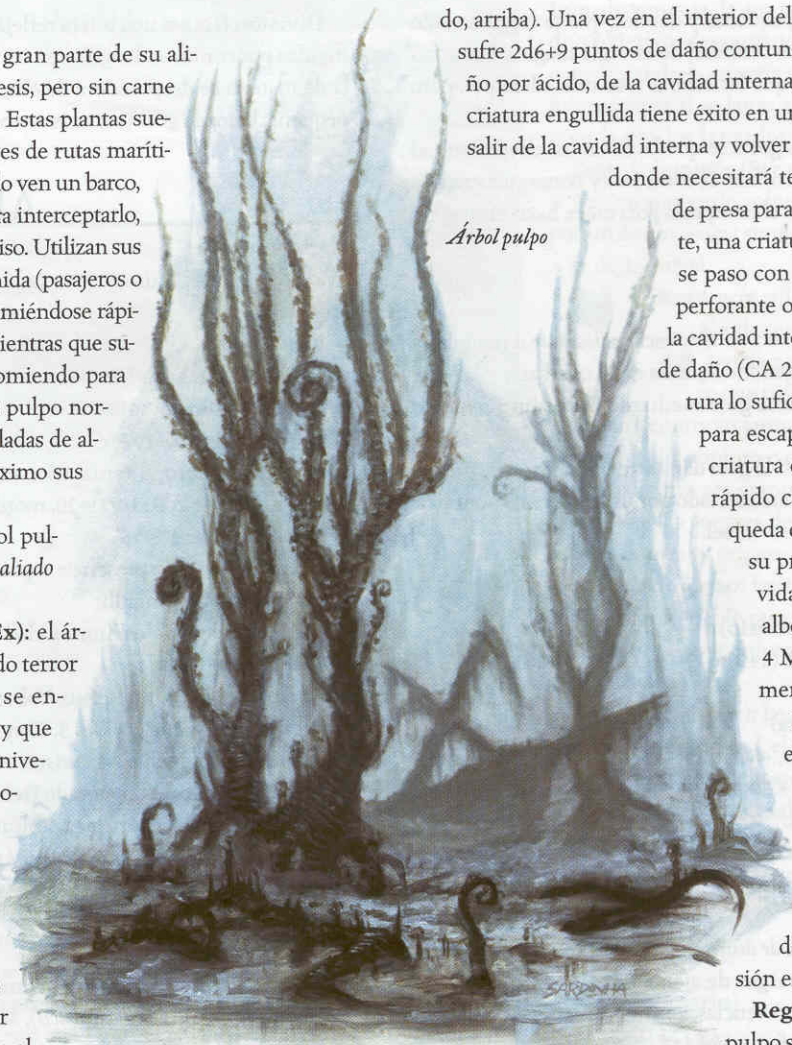
Ataque completo: mordisco +8 c/c

Daño: mordisco 1d3-2 más veneno

Frente/Alcance: 2 1/2/0'

Ataques especiales: crear engendro, veneno

Árbol pulpo



Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', forma incorporal, visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +4, Ref +7, Vol +1

Características: Fue 7, Des 21, Con 15,

Int 4, Sab 12, Car 10

Habilidades: Tregar +6, Escondarse +16, Escuchar +7, Moverse sigilosamente

+6, Avistar +7

Dotes: Sutileza con las armas

Terreno/Clima: tumba o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o nidada (3-12)

Valor de desafío: 1

Tesoro: monedas

50%, bienes

50%, objetos 50%

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 2-3 PG (Pequeña)

Áspid de la sombra



MC

Los áspides de las sombras son versiones oscuras de sus primos reptilianos más comunes. Suelen proteger las tumbas de reyes y otros importantes miembros de las familias reales. Por naturaleza son observadores, sigilosos y capaces de crear nuevos guardianes, por ello son perfectos para realizar su cometido.

El áspid normal mide 4' de largo. Su cuerpo escamado y oscuro parece ser casi translúcido, debido a su potencial de volverse incorporal. Como ningún dibujo adorna sus escamas, facilita que la criatura se vuelva casi invisible en su entorno tenebroso.

Se cree que fueron los creadores del plano de la Sombra y que no tardaron en encontrar un hueco en el plano Material como "guardianes" de las tumbas de faraones y líderes similares, lugares en los que es muy frecuente toparse con ellos. También se pueden ver nidadas cerca de portales que lleven al plano de la Sombra o en lugares aislados de la Infraoscuridad.

COMBATE

Los áspides de la sombra son más inteligentes que las serpientes normales, y cualquiera que se fije en sus tácticas podrá verlo fácilmente. Utilizan su aptitud para volverse incorporales y rodear a los intrusos en las tumbas que han de proteger, salen de las paredes, los suelos e incluso los techos para morderlos. Prefieren morder y huir porque instintivamente se dan cuenta de que su veneno tarda un tiempo en hacer efecto, después, vuelven a atacar para volver a huir. Durante el enfrentamiento suelen estar acompañados por las sombras de los intrusos aniquilados en el pasado.

Crear engendro (Sb): la criatura que muere por el veneno del áspid revive en forma de sombra 1d2 días después. Dicha sombra está fuera de control, aunque se siente ligada a la zona, normalmente una tumba o cripta, como su guardiana. Por ello, no puede alejarse más de 100' del lugar en donde fue creada.

Veneno (Ex): el áspid de la sombra inculca su veneno (un TS de Fortaleza CD 12 lo niega) con cada ataque de mordisco en el que tenga éxito. El daño inicial y el secundario son iguales (1d6 Fue).

Forma incorporal (Sb): el áspid de la sombra se puede volver incorporal hasta 1 hora al día. Puede activar dicha aptitud a voluntad (como acción gratuita) y no hace falta que el tiempo en que emplee dicha aptitud sea continuo.

Mientras es incorporal, la CA del áspid es 17 (+2 tamaño, +5 Des).

El áspid de la sombra no puede infligir daño a oponentes corporales. La criatura tiene un 50% de posibilidades de ignorar todo daño que provenga de una fuente corporal, salvo en el caso de efectos de fuerza o de ataques realizados con armas fantasmales. El áspid de la sombra incorporal puede atravesar objetos sólidos a voluntad, pero no los efectos de

fuerza. Sus ataques ignoran armadura natural, armadura y escudos pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza actúan de forma normal contra ellos. El áspid de la sombra siempre se mueve sigilosamente mientras es incorporal y no se le puede escuchar con pruebas de Escuchar si ella no quiere.

Habilidades: el áspid de la sombra recibe un bonificador racial +10 en pruebas de Escondarse debido a su camuflaje natural, y un bonif. racial +5 en pruebas de Avistar debido a su vigilancia natural. También recibe un bonif. racial +8 en pruebas de Tregar y siempre puede elegir 10 en pruebas de Tregar, incluso si tiene prisa o se ve amenazado.

BACANTE

Ajeno Mediano (extraplanario)

Dados de golpe: 2d8+4 (13 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30'

CA: 16 (+1 Des, +5 natural), toque 11, desprevenida 15

Ataque base/Presa: +2/+4

Ataque: garra +4 c/c, o roca +3 distancia

Ataque completo: 2 garras +4 c/c, o roca +3 distancia

Daño: garra 1d4+2, roca 1d6+3

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: corromper, furia, rasgadura 2d4+3

Cualidades especiales: rasgos de ajeno, resistencia 10 al ácido y a la electricidad, RC 11, inmunidad al polimorfismo

Salvaciones: Fort +7, Ref +4, Vol +2

Características: Fue 14, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 9, Car 14

Habilidades: Avistar +5, Equilibrio +3, Escuchar +5, Interpretar (cuatro cualesquiera) +6, Intimidar +8, Piruetas +7, Saltar +10, Supervivencia +5



Dotes: Gran fortaleza

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Arbórea)

Organización: comitiva (6-11), turba (12-20, más 1-2 sátiros) o festejo (21-30, más 2-4 sátiros y 4-6 centauros)

Valor de desafío: 2

Tesoro: —

Alineamiento: caótico neutral (siempre)

Avance: 3-4 DG (Mediano)

Los bacantes son entidades poseídas por el espíritu de las bacanales. Son criaturas libertinas que vagan por los planos, atrayendo a otros a su frenética danza. Son seres erráticos, que pueden transformarse en un instante de amigables juerguistas en peligrosos combatientes. La mayoría de los bacantes parecen humanos normales, pero tienen un brillo salvaje en los ojos. Aunque son seres atractivos, los bacantes de apariencia humana suelen estar sucios y despeinados. Otros tienen aspecto de sátiros. Sus túnicas y coronas de laurel están manchadas de suciedad, vino y sangre. Llevan grandes jarras de cerveza, vasos de vino y multitud de instrumentos musicales.

La mayoría de la gente encuentra a los bacantes en las zonas salvajes. Nunca se quedan en un sitio durante mucho tiempo: se lanzan sobre los lugares como un huracán, sembrando el caos y la destrucción a su paso. De vez en cuando, un grupo de bacantes aparece en una zona civilizada, trayendo festejos y discordia. La gente corriente suele disfrutar con esta oportunidad de dejarse llevar, pero los representantes de la autoridad temen y desprecian a los bacantes, ya que los ven como fuerzas de la anarquía y la revolución.

Todo el que se una a los festejos de los bacantes corre el riesgo de convertirse en uno de ellos. En el transcurso de una larga noche de baile, bebida y juerga, el espíritu de Dionisio puede poseer al individuo seducido y transformarlo en un nuevo miembro del grupo.

Los bacantes hablan común y silvano.

COMBATE

Los bacantes rara vez atacan a los extraños directamente, sino que buscan primero engatusar a los recién llegados ofreciéndoles vino y canciones. Estas criaturas no dudan en usar *hechizar persona* o *arrebato emocional* para obligar mágicamente a participar en los festejos a todo el que no quiera unirse a su libertinaje. Sólo cuando la gente se resiste a su magia o intenta interferir en los festejos se vuelven amenazantes, y caen sobre sus desdichadas víctimas con ataques físicos.

Los bacantes luchan literalmente con uñas y dientes, desgarrando y rajando a sus oponentes con absoluto abandono. Desdennan las armas y prefieren sus manos desnudas. Los que no se enzarzan en combate cuerpo a cuerpo lanzan rocas, jarras, botellas y otros objetos que encuentren cerca.

Es posible convocar bacantes con el conjuro *convocar monstruo* III.

Corromper (Sb): los bacantes intentan arrastrar a los extraños a su fiesta perpetua, para finalmente convertirlos en bacantes a su vez. Todo el que se una a los festejos de un grupo de bacantes, ya sea voluntariamente o engatusado por las aptitudes sortilegas de éstos, deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10, más 1 por cada 3 bacantes que haya en el festejo, hasta una CD máxima de 20 para un grupo de 30 bacantes) o perderá el sentido del

tiempo y se quedará festejando con los bacantes. Una víctima atrapada por la corrupción de los bacantes no las abandonará voluntariamente. Al amanecer siguiente, la víctima deberá realizar otra salvación de Voluntad. Si tiene éxito, el personaje volverá en sí y podrá abandonar a los bacantes si lo desea, aunque lo más probable es que éstas intenten comenzar de nuevo todo el proceso. Si el personaje falla la salvación, se convertirá en un bacante.

Un personaje así transformado abandonará su anterior modo de vida, obtendrá todas las estadísticas y aptitudes de un bacante, y luchará contra sus antiguos aliados como parte de la turba de las bacantes. El personaje puede recuperarse por medio de *sanar*, *deseo limitado*, *deseo* o *milagro*.

Inmunidad a la polimorfismo: los bacantes son inmunes al polimorfismo.

Furia (Ex): dos veces al día, las bacantes pueden entrar en un frenesí alcohólico similar al de un bárbaro. Durante siete asaltos, el bacante obtiene un bonificador de +4 a Fuerza, un bonificador de +4 a Constitución y un bonificador de moral de +2 a las salvaciones de Voluntad, pero sufre un penalizador de -2 a la CA. Los siguientes cambios tienen efecto mientras dure la furia: DG 2d8+6 (15 pg); CA 14, toque 9, desprevenida 13; Ataque base/Presa +4/+6; Ataque completo 2 garras +6 c/c, o roca +3 distancia; Daño garra 1d4+4, roca 1d6+5; TS Fort +9, Vol +4; Fue 18, Con 19; Saltar +12.

Un bacante puede invocar esta furia una vez por encuentro. Al final de la furia, la criatura quedará fatigada (-2 Fue, -2 Des, no puede cargar o correr) durante el resto del encuentro.

Rasgadura (Ex): si un bacante acierta con sus dos garras, se pegará al cuerpo de su oponente y le desgarrará la carne. Este ataque inflige automáticamente 2d4+3 puntos de daño adicionales (2d4+6, si el bacante está furioso).

Aptitudes sortilegas: 3/día: *hechizar persona*, *terribles carcajadas de Tasha*; 1/día: *arrebato emocional*. Nivel 7° de lanzador; salvación CD 11 + nivel del conjuro.

Rasgos de ajeno: los bacantes poseen visión en la oscuridad hasta 60'. No pueden ser revividos ni resucitados, aunque un conjuro de *deseo* o *milagro* puede devolverles la vida.

SOCIEDAD DE LAS BACANTES

Los bacantes viajan en grupo, y nunca se las encuentra solas. Un grupo de bacantes no entiende otro propósito ni necesidad que su propio festejo. Aunque los bacantes no suelen ser crueles o malévolos, sí pueden ser extremadamente descuidados con la propiedad o la vida de otras personas.

Los bacantes se llevan bien con todo tipo de fatas, como las dríadas, sátiros y duendes. Los centauros y los elfos más resistentes (normalmente elfos salvajes) también son miembros habituales de los festejos. Los bacantes consideran a la mayor parte de los otros seres "objetivos legítimos" para retarlos, burlarse de ellos, be-

LOS BACANTES Y DIOSOS Y SEMIDIOSOS

Si estás usando el panteón olímpico que aparece en *Dioses y Semidiosos*, los bacantes son devotas de Dionisio. En la cosmología olímpica, su plano de origen es, naturalmente, el Olimpo.

ber con ellos o matarlos directamente. No obstante, los músicos, cerveceros y vinateros suelen escapar a su ira.

Los bacantes tienen una pobre opinión de cualquier autoridad o grupo que intente imponer cualquier tipo de reglas a su libertino estilo de vida. Son enemigos acérrimos de los seres legales de cualquier tipo, y por ello son perseguidos por este tipo de organizaciones allá donde van.

PERSONAJES BACANTES

Los festejos de los bacantes constituyen su única y absorbente actividad. Simplemente no los dejan por ninguna causa o razón. Por ello, carecen de ambición o disciplina para adoptar ninguna clase de personaje. En la mayoría de las campañas, los bacantes no son adecuados como personajes jugadores.

BARBAZU SEMITROLL

Gigante Mediano (extraplanario)

Dados de golpe: 6d8+24 (51 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40'

CA: 22 (+1 Des, +11 natural), toque 11, desprevenido 21

Ataque base/Presa: +4/+9

Ataque: guja +10 c/c, o garra +9 c/c

Ataque completo: guja +10 c/c, o 2 garras +9 c/c y mordisco +7 c/c y barba (ver texto)

Daño: guja 1d10+7 más herida, garra 1d4+5, mordisco 1d6+2, barba 1d8+5 más enfermedad

Frente/Alcance: 5'/5' (10' con la guja)

Ataques especiales: barba, alcance mejorado, furia, rasgadura 2d4+7, aptitudes sortilegas, *convocar baatezu*, herida

Cualidades especiales: resistencia 10 al ácido y al frío, RD 10/+1, curación rápida 5, inmunidad al fuego, visión en la penumbra, inmunidad al veneno, olfato, ver en la oscuridad, RC 23, telepatía 100'

Salvaciones: Fort +9, Ref +6, Vol +5

Características: Fue 21, Des 13, Con 19, Int 4, Sab 10, Car 8

Habilidades: Avistar +4, Escuchar +5

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Soltura con un arma (guja)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (los Nueve infiernos)

Organización: solitario

Valor de desafío: 9

Tesoro: estándar

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 7-9 DG (Mediano), 10-18 DG (Grande)

Ajuste de nivel: +10

Por regla general, los trolls sólo se aparean con los de su propia especie. Pero de vez en cuando, un troll en celo se encuentra sin pareja. En esas ocasiones, muchos trolls vagan por los territorios de otras criaturas en un estado de lujuria casi ciega. Estos trolls no suelen ser muy selectivos eligiendo pareja, sino que lo intentan con cualquier criatura que encuentren.

Otras veces, los trolls se aparean con lanzadores de conjuros polimorfados o alterados mágicamente de alguna forma, o con otras criaturas disfrazadas que esperan crear la descendencia que inevi-

tablemente produce una unión de este tipo. A veces, algunos practicantes de los misterios arcanos con menos escrúpulos han capturado trolls y los han obligado a aparearse con otras criaturas, con la esperanza de producir una nueva raza de siervos fuertes y poderosos, pero fácilmente controlables.

Un semitroll suele ser mucho más duro que cualquier miembro de la raza de su progenitor no troll. Obtiene gran parte de la aptitud natural del troll para ignorar el daño; su fuerza, velocidad y resistencia superiores; y algunas de las armas naturales que hacen a los trolls tan temibles. Inevitablemente, los semitrolls también descubren que han adquirido algunas de las cualidades menos deseables de su progenitor troll; piel verdosa, un hocico alargado, bultos nudosos en la piel, y un hambre insaciable de carne cruda son sólo algunas de ellas. Normalmente, los semitrolls tienen las extremidades más largas que las de sus progenitores no trolls, un rasgo que resulta especialmente obvio en los semitrolls descendientes de humanoides, gigantes y humanoides monstruosos.

El semitroll que se describe aquí como ejemplo utiliza un diablo barbazu como criatura base.

COMBATE

Los barbazu semitroll son criaturas salvajes, que no se ven limitadas por excesivos razonamientos. Simplemente, disfrutan destruyendo cosas, y centran todas sus capacidades en ello.

Barba (Ex): si un barbazu semitroll alcanza a un solo oponente con los dos ataques de garra, también le alcanza automáticamente con la barba. La criatura afectada deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 17) o resultará infectada por la enfermedad llamada escalofríos diabólicos (período de incubación 1d4 días, daño 1d4 Fuerza). Una vez que se desarrolla, la enfermedad inflige daño cada día hasta que la víctima tiene éxito en tres salvaciones de Fortaleza consecutivas, la enfermedad es curada mágicamente, o la víctima muere.

Furia (Ex): dos veces al día, un barbazu semitroll puede entrar en un frenesí similar al de un bárbaro. Durante 9 asaltos, obtiene un bonificador de +4 a Fuerza, un bonificador de +4 a Constitución y un bonificador de moral de +2 a las salvaciones de Voluntad, pero sufrirá un penalizador de -2 a la CA. Los siguientes cambios tienen efecto mientras dure la furia: DG 6d8+36 (63 pg); CA 20, toque 9, desprevenido 19; Ataque base/Presión +6/+11; Ataque completo guja +12 c/c, ó 2 garras +11 c/c y mordisco +9 c/c; Daño guja 1d10+9 más herida, garra 1d4+7, mordisco 1d6+4, barba 1d8+7 más enfermedad; TS Fort +11, Vol +7; Fue 25, Con 23. Al final de la furia, el barbazu semitroll no queda fatigado.

Rasgadura (Ex): si un barbazu semitroll acierta con las dos garras, se pegará al cuerpo del oponente y le desgarrará la carne. Este ataque inflige automáticamente 2d4+7 puntos de daño adicionales (2d4+9 cuando está enfurecido).

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *reanimar a los muertos, hechizar persona, orden imperiosa, profanar, arma mágica, imagen mayor, flaquear, sugestión*. El barbazu semitroll puede producir miedo con su solo contacto, como con el conjuro del mismo nombre, excepto porque sólo afecta a la criatura tocada. Nivel 8.º de lanzador; salvación CD 9 + nivel del conjuro. Un barbazu semitroll puede usar *teleportar sin error* (sólo a sí mismo, más la carga máxima de objetos) a voluntad. Nivel 12.º de lanzador.



Barbazu semitroll

Convocar baatezu (St): una vez al día, un barbazu semitroll puede intentar convocar 2d10 lemures con una probabilidad de éxito del 50% (un resultado de 51-100 en un d%), o a un barbazu con una probabilidad de éxito del 35% (un resultado de 66-100 en un d%).

Herida (Sb): una herida causada por la guja de un barbazu semitroll sangrará, infligiendo en lo sucesivo 2 puntos de daño adicionales en cada asalto hasta que se vende la herida (lo que requiere una prueba de Sanar con éxito, con CD 15) o la criatura muera. Esta es una capacidad innata del barbazu, no una característica del arma.

Curación rápida (Ex): el barbazu semitroll recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 5 por asalto, siempre que le quede al menos 1 pg. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al barbazu semitroll regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

Ver en la oscuridad (Sb): un barbazu semitroll puede ver perfectamente en la oscuridad de cualquier tipo, incluso la creada por el conjuro *oscuridad profunda*.

Telepatía (Sb): el barbazu semitroll puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que se encuentre a menos de 100' y conozca un idioma.

CÓMO CREAR UN SEMITROLL

"Semitroll" es una plantilla (o rasgo genérico) heredada que puede aplicarse a cualquier ajeno, animal, bestia mágica, dragón, fata, gigante, humanoide o humanoide monstruoso (al que a partir de

ahora llamaremos criatura base). El tipo de la criatura cambia a gigante, y si la criatura base era un ajeno, obtiene también el subtipo extraplanario. El semitroll utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, excepto por lo siguiente:

CA: la armadura natural mejora en +4.

Daño: los semitrolls tienen ataques de garra y mordisco. Si la criatura base no tiene estas formas de ataque, usa los valores de daño apropiados para el tamaño del semitroll (consulta la tabla a continuación). Si los tenía, usa el valor de la tabla o el daño de la criatura base, el que sea mayor.

Tamaño	Daño de mordisco	Daño de garra
Minúsculo	1	—
Diminuto	1d2	1
Menudo	1d3	1d2
Pequeño	1d4	1d3
Mediano	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6
Enorme	2d6	1d8
Gargantuesco	2d8	2d6
Colosal	4d6	2d8

Ataques especiales: el semitroll conserva todos los ataques especiales de la criatura base. Los semitrolls también obtienen dos ataques de garra (o el número de ataques de garra de la criatura base, el que sea mayor) y la aptitud especial de rasgadura.

Rasgadura (Ex): si un semitroll acierta con dos o más ataques de garra contra el mismo oponente, se pegará a su cuerpo y le desgarrará la carne. Este ataque inflige automáticamente una cantidad de daño adicional basada en el tamaño del semitroll (consulta la tabla a continuación). El semitroll añade una vez y media su modificador de Fuerza a su daño base de rasgadura.

Tamaño	Daño de rasgadura
Minúsculo	—
Diminuto	1d2
Menudo	2d2
Pequeño	2d3
Mediano	2d4
Grande	2d6
Enorme	2d8
Gargantuesco	4d6
Colosal	4d8

Cualidades especiales: un semitroll tiene todas las cualidades especiales de la criatura base, más visión en la oscuridad con un alcance de 60', curación rápida 5 y olfato.

Curación rápida (Ex): el semitroll recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 5 por asalto, siempre que le quede al menos 1 pg. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al semitroll regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

Olfato (Ex): un semitroll puede detectar seres que se aproximan, descubrir husmeando a enemigos escondidos, y rastrear mediante su sentido del olfato.

Características: haz los siguientes ajustes en la criatura base: Fue +6, Des +2, Con +6, Int -2, Car -2.

Habilidades: los semitrolls obtienen puntos de habilidad iguales a (2 + su modificador de Int, mínimo 1) × (sus DG + 3). Trata las

habilidades que poseyera la criatura base como clásicas, y todas las demás como transclásicas. Si la criatura posee una clase, obtiene puntos de habilidad por sus niveles de clase de la forma habitual.

Dotes: los semitrolls obtienen dotes de la forma normal. Tienen a elegir dotes que les permiten aprovechar su fuerza, como Ataque poderoso y Hendedura, o que compensan sus debilidades naturales, como Voluntad de hierro.

Terreno/Clima: igual que la criatura base, o cualquiera terrestre, acuático o subterráneo.

Organización: igual que la criatura base o solitario.

Valor de desafío: igual que la criatura base +2.

Alineamiento: caótico neutral o caótico maligno (normalmente).

Ajuste de nivel: +4.

SEMIPECUEZOS

Los pescuezos (o scraggs), trolls acuáticos, sufren a menudo los mismos impulsos o son sujeto de los mismos experimentos que sus parientes terrestres. Los semipescuezos (o semiscraggs) tienen los mismos ajustes que se indican para los semitrolls, con los siguientes cambios adicionales:

La velocidad terrestre del semipescuzo se reduce en 5', y tiene una velocidad de nado de 20'. Su aptitud de curación rápida sólo funciona si está dentro del agua.

BHUT

Muerto viviente Mediano (incorporal)

Dados de golpe: 8d12 (52 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: Vl 50' (perfecta)

CA: 19 (+4 Des, +5 desvío), toque 19, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +4/—

Ataque: mordisco incorporal +8 c/c

Ataque completo: mordisco incorporal +8 c/c

Daño: mordisco incorporal 1d12/19-20/×3

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: crítico aumentado, apariencia espantosa, veneno

Cualidades especiales: rasgos de muerto viviente, subtipo incorporal, robar cadáver, vulnerabilidad a la tierra

Salvaciones: Fort +2, Ref +6, Vol +5

Características: Fue -, Des 19, Con -, Int 14, Sab 9, Car 20

Habilidades: Avistar +10, Diplomacia +7, Disfrazarse +16 (+18 actuar), Engañar +16, Escuchar +10, Intimidar +18, Supervivencia +10

Dotes: Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, Rastrear (A)

Terreno/Clima: terrestre/cualquiera

Organización: solitario, sororal (2-5) o colonia (6-24)

Valor de desafío: 9

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: 9-24 DG (Mediano)

El bhut es un muerto viviente asqueroso que acecha en zonas remotas y se hace pasar por un ser vivo de la forma más inusitada. Un bhut pasa gran parte de su tiempo poseyendo un cadáver humanoide. Cuando se le expulsa de su huésped, el fantasmal bhut ofrece

ce un aspecto terrible: una cabeza humanoide con salvajes ojos rojos, una boca llena de dientes como dagas y un cuerpo formado a medias de nauseabundo humo negro y húmeda niebla roja.

La existencia de un bhut comienza cuando un humanoide muere de muerte repentina y violenta en una región remota. Los bhuts albergan un profundo odio por los vivos, y vagan por las zonas deshabitadas haciendo presa en los viajeros y peregrinos. Un bhut habla todas las lenguas que conociera en vida.

COMBATE

Un bhut rehuye el combate si no tiene un cuerpo, y cuando lo tiene prefiere matar a sus enemigos mediante el subterfugio y la sorpresa. No obstante, el bhut es un oponente consumado y terrible en el combate.

Crítico aumentado (Ex): los ataques de mordisco del bhut provocan amenaza de crítico con un resultado natural de 19-20 en su tirada de ataque, infligiendo triple daño con cada golpe crítico con éxito.

Apariencia espantosa (Sb): todo el que se encuentre a 30' o menos del bhut deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 19) o sufrirá 1d6 puntos de daño de Fuerza.

Una víctima sólo puede ser afectada una vez por la apariencia espantosa de un bhut concreto, pero los efectos de fallar la salvación contra varios bhuts son acumulativos.

Veneno (Sb): el bhut inocula su veneno (Fortaleza niega CD 14) con cada ataque de mordisco con éxito. El daño inicial y el secundario son iguales (2d6 Sab). Si alguien ve su Sabiduría reducida a 0 a causa del veneno del bhut, caerá en coma y morirá en 1d4 horas, a menos que se neutralice el veneno. Si una criatura humanoide muere de esta forma, se alzará convertida en un bhut a la siguiente puesta de sol.

Robar cadáver (Sb): como acción de asalto completo, un bhut puede poseer el cuerpo de un humanoide muerto de cualquier tamaño. El cuerpo se anima de inmediato y queda bajo control del bhut; trátalo como un zombi del tamaño apropiado, con las siguientes excepciones: en primer lugar, el cuerpo conserva las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma del bhut, así como su alineamiento, bonificador de ataque base, puntos de golpe, tiros de salvación base, y nivel y clase (si los tiene). El cuerpo animado no está limitado a acciones simples. Además, el ataque de mordisco del cuerpo animado puede inocular el veneno del bhut, pero el mordisco no se considera un ataque natural (penalizador de -4 a las tiradas de ataque). Sólo inflige 1d3 puntos de daño, y provoca un ataque de oportunidad.

LOS BHUTS Y AVENTURAS ORIENTALES

Si estás usando *Aventuras Orientales* en tu campaña, el bhut puede encajar bien en una campaña de tipo hindú. Es del subtipo espíritu.

Mientras el bhut habite el cuerpo, éste no se verá afectado por la vulnerabilidad a la tierra, ni obtiene los beneficios de las aptitudes de crítico aumentado y apariencia espantosa. Cuando están en este estado, los bhuts hacen un uso excelente de las habilidades de Engañar y Disfrazarse para aparentar que el cuerpo está vivo. Si se reduce al cuerpo animado a 0 pg, el bhut deberá salir de él y retornar a su forma incorporeal; el daño sufrido por el cuerpo animado no se transfiere a la forma incorporeal del bhut.

Vulnerabilidad a la tierra (Sb): los bhuts no pueden soportar el contacto con la tierra o la piedra mientras están en su forma incorporeal, y no pueden pasar a través de estos materiales sin sufrir 3d6 puntos de daño por asalto. Las armas de tierra o piedra infligen 1d6 puntos de daño adicionales cuando golpean a un bhut en estado incorporeal, y no tienen posibilidad de fallo.

Subtipo incorporeal: los bhuts sólo pueden ser dañados por otras criaturas incorporeales, por armas mágicas +1 ó mejores, y por conjuros y aptitudes sortilegas o sobrenaturales. Estas criaturas

Bhut



tienen un 50% de probabilidades de ignorar todo el daño que provenga de una fuente corporal, excepto de los efectos de fuerza o los ataques efectuados con armas fantasmales. Los bhuts pueden atravesar objetos sólidos a voluntad, pero no efectos de fuerza. Sus ataques ignoran la armadura natural, armaduras y escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza seguirán funcionando normalmente contra ellos. Los bhuts siempre se mueven sigilosamente, y no pueden ser detectados mediante pruebas de Escuchar si no lo desean.

Rasgos de muerto viviente: los bhuts son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, así como a los efectos de dormir, de muerte, nigrománticos (a menos que afecten específicamente a los muertos vivientes) y enajenadores, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. No son afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consunciones de característica o de energía, y no pueden morir a causa del daño masivo. Un bhut no puede ser reanimado, y sólo puede ser resucitado si lo desea. Estas criaturas poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

CABEZA REPTANTE

Muerto viviente Enorme

Dados de golpe: 28d12 (182 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 20', Tr 20'

CA: 12 (-2 tamaño, -2 Des, +6 natural), toque 8, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +14/+32

Ataque: mordisco +23 c/c

Ataque completo: mordisco +23 c/c y 4 tentáculos +17 c/c

Daño: mordisco 2d6+10/19-20, tentáculo 1d8+5

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: cacofonía, constreñir 1d8+5, agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, mordisco vorpalino

Cualidades especiales: absorber cabeza, RD 35/+4, inmunidad a la electricidad, inmunidad al sonido, RC 31, visión verdadera, rasgos de muerto viviente, vulnerabilidad al agua

Salvaciones: Fort +9, Ref +7, Vol +20

Características: Fue 30, Des 7, Con -, Int 20, Sab 19, Car 25

Habilidades: Avistar +35, Buscar +36, Concentración +38, Conocimiento de conjuros +38 (+40 descifrar rollos de pergamino), Saber (arcano) +36, Saber (religión) +36, Supervivencia +4 (+6 seguir rastros), Tregar +49, Usar objeto mágico +38 (+40 rollos de pergamino)

Dotes: Ataque poderoso, Conjuros penetrantes, Crítico mejorado (mordisco), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Pericia, Soltura con un arma (mordisco)

Terreno/Clima: desierto o subterráneo/cualquiera

Organización: solitaria

Valor de desafío: 20

Tesoro: estándar, objetos doble

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 29-56 DG (Enorme), 57-84 DG (Gargantuesca)

La cabeza reptante es un horripilante monstruo muerto viviente, generado a partir de la cabeza cortada de un gigante.

El cuerpo de la cabeza reptante es una enorme cabeza de gigante hinchada, que ha crecido hasta alcanzar un tamaño descomunal. Tiene las mandíbulas hiperdesarrolladas, y varias filas de dientes como los de los tiburones. Del cuello le sale un nido bullente de intestinos, arterias y venas animados, que permiten a la criatura deslizarse sobre cualquier superficie (incluso vertical) con una gracia sorprendente y perturbadora. El cuerpo de la criatura está incrustado de numerosas cabezas cortadas que ha tragado, cada una de ellas dentro de un saco justo bajo la superficie de su translúcida piel.

La cabeza reptante original fue creada hace siglos por un nigromante demasiado confiado, que fue asesinado rápidamente por su propia creación. Desde entonces, el número de

Cabeza reptante



cabezas reptantes ha ido incrementándose lentamente en las zonas frecuentadas por gigantes y su ralea.

Las cabezas reptantes pueden hablar común y gigante.

COMBATE

La cabeza reptante usa sus conjuros para debilitar a los enemigos antes de lanzarse a terminar el trabajo con su cruel mordisco y sus tentáculos. La mayoría de las cabezas reptantes se toman el trabajo de construir intrincadas guaridas repletas de trampas mágicas y muertos vivientes guardianes.

Cacofonía (Sb): cuando una cabeza reptante ataca, las cabezas almacenadas en su cuerpo chillan, aúllan y gritan de dolor. Si la cabeza reptante tiene al menos diez cabezas almacenadas, el horrible ruido que produce infunde miedo en las criaturas cercanas. Todas las criaturas a 60' o menos de la cabeza reptante deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 24) o quedarán aterradas. Las criaturas aterradas pierden su bonificador de Destreza a la CA (si lo tienen) y no pueden realizar acciones. Los enemigos obtienen un bonificador de +2 a las tiradas de ataque para golpear a criaturas aterradas. Éste es un efecto sónico y enajenador.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, una cabeza reptante puede constreñir a un oponente que tenga apresado, infligiéndole 1d8+5 puntos de daño contundente.

Agarrón mejorado (Ex): si una cabeza reptante logra alcanzar con un ataque de tentáculo a otra criatura que sea, al menos, una categoría de tamaño menor que ella, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +32). Si la inmoviliza, también puede constreñir en el mismo asalto. A partir de ese momento, la cabeza reptante tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar los tentáculos para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero la cabeza reptante no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de tentáculo y constricción.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *reanimar a los muertos, controlar muertos vivientes, campanas fúnebres, infligir heridas graves, miedo, apacible descanso, escudo, hablar con los muertos*; 3/día: *crear muertos vivientes, crear muertos vivientes mayores, dedo de la muerte, lamento de la banshee*. Nivel 20° de lanzador; salvación CD 17 + nivel del conjuro. Una vez por asalto y como acción gratuita, la cabeza reptante puede apresurar una de sus aptitudes sortílegas absorbiendo una de las cabezas que tenga almacenadas (ver la dote 'Apresurar aptitud sortílega' en la introducción).

Mordisco vorpalino (Ex): con un golpe crítico con éxito, el mordisco

REPTANTE

CAN DE LA MUERTE

de una cabeza reptante cercena la cabeza del oponente, si la tiene. Algunas criaturas, como los gólem y los muertos vivientes (excepto los vampiros), no se ven afectadas por esto, pero la mayoría de las criaturas mueren cuando se les corta la cabeza.

Absorber cabeza (Ex): como acción gratuita, la cabeza reptante puede engullir la cabeza de una criatura Grande o menor que haya decapitado con su ataque de mordisco vorpalino. En el asalto siguiente, la cabeza de la víctima se convierte en una de las cabezas almacenadas en el cuerpo de la criatura. Una cabeza reptante puede almacenar un número de cabezas igual a sus DG. Puede absorber una de estas cabezas como acción gratuita (máximo una cabeza por asalto) para apresurar una de sus aptitudes sortilegas, para curarse como si hubiera sido objetivo de un conjuro de *dañar*, o para obtener un bonificador de mejora de +6 a una de sus puntuaciones de característica durante una hora. Una cabeza reptante encontrada al azar tendrá 1d4+10 cabezas almacenadas.

Visión verdadera (Sb): una cabeza reptante puede ver siempre como si estuviera bajo el efecto de un conjuro de *visión verdadera*.

Rasgos de muerto viviente: las cabezas reptantes son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, así como a los efectos de dormir, de muerte, nigrománticos (a menos que afecten específicamente a los muertos vivientes) y enajenadores, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. No son afectadas por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consunciones de característica o de energía, y no pueden morir a causa del daño masivo. Una cabeza reptante no puede ser reanimada, y sólo puede ser resucitada si lo desea. Poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

Vulnerabilidad al agua (Ex): el agua afecta a las cabezas reptantes de la misma manera que el ácido a la mayoría de las criaturas. El agua inflige a la criatura 1d6 puntos de daño por asalto de exposición, excepto en el caso de inmersión total (como en un estanque profundo), que le causa 10d6 puntos de daño por asalto. Los ataques con agua, como arrojarle un vial o usar el conjuro *crear agua*, cuentan como un asalto de exposición.

Habilidades: las cabezas reptantes obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepár, y siempre pueden elegir 10, incluso si van a toda velocidad o están siendo amenazadas.



Bestia mágica Mediana

Dados de golpe: 2d10+4 (15 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 50'

CA: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +2/+4

Ataque: mordisco +5 c/c

Ataque completo: 2 mordiscos +5 c/c

Daño: mordisco 1d6+2

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: enfermedad, derribar

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +5, Ref +5, Vol +1

Características: Fue 14, Des 15, Con 14, Int 4, Sab 13, Car 7

Habilidades: Avistar +4, Escondarse +3, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +4

Dotes: Soltura con un arma (mordisco)

Terreno/Clima: desierto, colina, llanura, montaña o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o manada (5-12)

Valor de desafío: 2

Tesoro: —

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: 3 DG (Mediano), 4-6 DG (Grande)

Aunque algunos los creen descendientes del mítico can de tres cabezas Cerbero, los canes de la muerte no llevan bien lo de montar guardia. Estos perros reconocen el efecto desconcertante que sus dos cabezas tienen sobre las posibles presas, y hacen buen uso de este miedo. Cazadores nocturnos o subterráneos, los canes de la muerte son aproximadamente del tamaño de lobos grandes, cubiertos de un grueso pelaje negro o gris oscuro que les permite camuflarse en la oscuridad. Los canes de la muerte son depredadores despiadados. Aquéllos que se adentran en su territorio aprenden a estar atentos al doble ladrido que anuncia que se aproxima una manada.

COMBATE

Los canes de la muerte prefieren atacar cuando cuentan con gran superioridad numérica.

Tienden a elegir un solo oponente y hostigarlo, tratando de derribarlo para que el resto de la manada pueda saltar sobre él y acabar con la víctima caída. Incluso cuando no están hambrientos, los canes de la muerte pueden atacar brevemente a una criatura para contagiarle la enfermedad que portan (que se caracteriza porque la piel de la víctima amarillea y sus ojos y garganta se inflaman). Entonces, los canes se retiran y siguen a la víc-

Can de la muerte

tima a distancia hasta que se sienten lo bastante hambrientos como para acabar con ella.

Enfermedad (Ex): cualquier criatura que se vea alcanzada por un ataque de mordisco de un can de la muerte deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) o contraerá una enfermedad. El período de incubación dura un día, y la enfermedad inflige 1d4 puntos de daño de Fuerza y 1d3 puntos de daño de Constitución (consulta el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master* para obtener más información sobre las enfermedades).

Derribar (Ex): un can de la muerte que acierte con un ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita, sin realizar un ataque de toque ni provocar un ataque de oportunidad. Si falla, su oponente no puede reaccionar para derribar al can de la muerte.

Olfato (Ex): el can de la muerte puede detectar seres que se aproximan, descubrir husmeando a enemigos escondidos, y rastrear mediante su sentido del olfato.

Habilidades: los canes de la muerte obtienen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

CANOMORFO

Aquellos que no comprenden la verdadera naturaleza de los canomorfos suelen identificarlos, incorrectamente, como licántropos infernales. El canomorfo no es realmente un licántropo; es un can infernal (ya sea un can del infierno, un vorr o un mastín sombrío) que ha aprendido a adoptar forma humanoide. Creados por los señores de los diablos y los demonios para servirles como guardianes y rastreadores inteligentes, los canomorfos suelen viajar al plano Material para llevar a cabo diabólicas misiones para sus amos infernales.

Una gran rivalidad entre las tres subrazas divide a los canomorfos. Las tres desempeñan papeles similares en los planos Inferiores, así que hay una gran competencia por la supremacía. Físicamente, los haraknín son los más débiles, pero también son los más numerosos y tenaces. Los shadúrakul son los canomorfos más fuertes y peligrosos, pero su número es escaso. Entre estos dos están los sombríos vultivor, que por el momento se contentan con permanecer ocultos y dejar que sus parientes, más agresivos, se hagan pedazos unos a otros.

COMBATE

Los canomorfos tienen todas las aptitudes y características de su forma cánida (canes del infierno los haraknín, mastines sombríos los shadúrakul y vorr los vultivor), más los niveles de clase adoptados en su forma humanoide. Los canomorfos pueden cambiar a voluntad de su forma cánida a la humanoide (normalmente humana, aunque pueden ser de otras razas). Con este aspecto se infiltran en los asentamientos humanos, aunque suelen revertir a su forma natural para atacar.

Forma alternativa (Sb): todos los canomorfos pueden adoptar forma humanoide a voluntad. Transformarse en humanoide desde la forma cánida o viceversa constituye una acción de movimiento. Esta transformación funciona como el conjuro *alterar el propio aspecto*: en su forma humanoide, el canomorfo conserva todas sus puntuaciones de características físicas y aptitudes extraordinarias y sobrenaturales. Pierde sus ataques naturales, y está limi-

tado al movimiento de la forma que adopta. El canomorfo sólo puede elegir formas humanoides de tamaño Pequeño a Grande.

La aptitud de forma alternativa del canomorfo no afecta al equipo que puede transportar o llevar puesto. Cuando esperan cambiar de forma con frecuencia, la mayor parte de los canomorfos almacenan en lugares seguros las armas y armaduras que pretenden usar en forma humanoide.

Comandar can infernal (St): todos los canomorfos pueden usar a voluntad *orden imperiosa mayor* con los canes infernales de su tipo (canes del infierno los haraknín, mastines sombríos los shadúrakul y vorr los vultivor). Estas criaturas nunca atacarán voluntariamente a un canomorfo de su tipo.

Rasgos de ajeno: los canomorfos poseen visión en la oscuridad hasta 60'. No pueden ser revividos ni resucitados, aunque un conjuro de *deseo* o *milagro* puede devolverles la vida.

Olfato (Ex): un canomorfo puede detectar seres que se aproximan, descubrir husmeando a enemigos escondidos, y rastrear mediante su sentido del olfato.

HARAKNÍN

Forma humanoide

Ajeno Mediano (maligno, extraplanario, fuego, legal, cambiaformas)

Dados de golpe: 4d8+8 más 2d12+4 (43 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 40'

CA: 21 (+2 Des, +5 natural, +4 camisote de mallas), toque 12, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +6/+9

Ataque: cimitarra de gran calidad +10 c/c

Ataque completo: cimitarra de gran calidad +10/+5 c/c

Daño: cimitarra de gran calidad 1d8+4/18-20

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: arma de aliento, furia

Cualidades especiales: movimiento rápido, subtipo de fuego, olfato, esquiva asombrosa

Salvaciones: Fort +6, Ref +6, Vol +5

Características: Fue 16, Des 14, Con 15, Int 6, Sab 12, Car 4

Habilidades: Avistar +9, Escondarse +12, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +12, Saltar +8, Supervivencia +8*

Dotes: Correr, Iniciativa mejorada, Rastrear (A), Soltura con un arma (cimitarra)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o manada (5-12)

Valor de desafío: 5 (3 + nivel de clase)

Tesoro: estándar

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +3

Forma de can del infierno

Ajeno Mediano (maligno, extraplanario, fuego, legal, cambiaformas)

Dados de golpe: 4d8+8 más 2d12+4 (43 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 50'
CA: 17 (+2 Des, +5 natural), toque 12, desprevenido 15
Ataque base/Presa: +6/+9
Ataque: mordisco +9 c/c
Ataque completo: mordisco +9 c/c
Daño: mordisco 1d8+4
Frente/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: arma de aliento, furia
Cualidades especiales: movimiento rápido, subtipo de fuego, olfato, esquiva asombrosa
Salvaciones: Fort +6, Ref +6, Vol +5
Características: Fue 16, Des 14, Con 15, Int 6, Sab 12, Car 4
Habilidades: Avistar +9, Escondarse +14, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +14, Saltar +10, Supervivencia +8*
Dotes: Correr, Iniciativa mejorada, Rastrear (A), Soltura con un arma (cimitarra)
Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera
Organización: solitario, pareja o manada (5-12)
Valor de desafío: 5 (3 + nivel de clase)
Tesoro: estándar
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +3



Haraknín

Un haraknín puede adoptar toda una serie de apariencias con su forma alternativa, pero prefiere con mucho los humanos o semiorcos de pelo del color del fuego, ardientes ojos rojos y áspero pelo rojizo por todo el cuerpo. Su forma humanoide despiden un leve olor a azufre, y tiende a ser violenta y malhumorada.

Los haraknín hablan común e infernal.

Combate

El haraknín que se describe aquí se basa en un excepcional can del infierno bárbaro de 2.º nivel. El haraknín es un combatiente agresivo que suele emboscarse y cargar repentinamente en cualquiera de sus formas. Prefiere cazar en su forma de can del infierno para avanzar más deprisa, adoptando la forma humanoide para aproximarse cuando su presa busca refugio en lugares en los que la forma cánida del canomorfo no sería bienvenida.

Arma de aliento (Sb): cono de fuego de 30' cada 2d4 asaltos; daño 1d4+1; Reflejos mitad CD 14 (16 cuando está enfurecido). El aliento ardiente del haraknín prende todos los materiales inflamables en el área del cono. La criatura puede usar su arma de aliento mientras muerde, y en cualquiera de sus formas.

Furia (Ex): una vez al día, el haraknín puede entrar en un frenesí similar al de un bárbaro. Durante siete asaltos, obtiene un bonificador de +4 a Fuerza, un bonificador de +4 a Constitución y un bonificador de moral de +2 a las salvaciones de Voluntad, pero sufrirá un penalizador de -2 a la CA. Para un haraknín en forma humanoide, los siguientes cambios tienen efecto mientras dure la furia: DG 4d8+16, más 2d12+8 (55 pg); CA 19, toque 10, desprevenido 17; Ataque base/Presa +6/+11; Ataque completo cimitarra de gran calidad +12/+7 c/c; Daño cimitarra de gran calidad 1d8+6; TS Fort +8, Vol +7; Fue 20, Con 19; Saltar +10.

Para un haraknín en forma de can del infierno, los siguientes cambios tienen efecto mientras dure la furia: DG 4d8+16, más 2d12+8 (55 pg); CA 15, toque 10, desprevenido 13; Ataque base/Presa +6/+11; Ataque completo mordisco +11 c/c; Daño mordisco 1d8+6; TS Fort +8, Vol +7; Fue 20, Con 19; Saltar +12.

Al final de la furia, la criatura quedará fatigada (-2 Fue, -2 Des, no puede cargar o correr) durante el resto del encuentro.

Movimiento rápido (Ex): la velocidad de los bárbaros es 10' superior a la de otros de su misma raza.

Subtipo de fuego (Ex): los haraknín son inmunes al daño por fuego. Reciben la mitad más (+50%) de daño de lo normal a causa del frío, independientemente de si se permite un tiro de salvación o de si éste tiene éxito o no.

Esquiva asombrosa (Ex): el haraknín conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando está desprevenido.

Habilidades: los haraknín obtienen un bonificador racial de +5 a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente. También obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Supervivencia para rastrear mediante el olor, debido a su agudo sentido del olfato.

Personajes haraknín

Las clases predilectas de los haraknín son las de bárbaro y explorador. Un personaje haraknín comienza con 4 DG por ser un can del infierno (consulta el *Manual de monstruos* para ver las puntuaciones de características, dotes y habilidades), y su nivel de ajuste

es de +3. El nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ haraknín es igual a su nivel de clase +7. Debido a que los canomorfos son ejemplares excepcionales entre los canes infernales, el haraknín descrito aquí aplica los modificadores a las características del can del infierno al conjunto estándar de puntuaciones de características (15, 14, 13, 12, 10, 8).

SHADÚRAKUL

Forma humanoide

Ajeno Mediano (maligno, extraplanario, cambiaformas)

Dados de golpe: 4d8+20, más 6d10+30 (99 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 20' (armadura completa), base 30'

CA: 23 (+1 Des, +3 natural, +9 *armadura completa* +1), toque 11, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +10/+15

Ataque: *cadena armada* +2 +18 c/c

Ataque completo: *cadena armada* +2 +18/+13 c/c

Daño: *cadena armada* +2 2d4+11

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: ladrar, derribar

Cualidades especiales: fundirse con las sombras, olfato

Salvaciones: Fort +9, Ref +7, Vol +5

Características: Fue 21, Des 16, Con 21, Int 8, Sab 14, Car 10

Habilidades: Avistar +9, Buscar +6, Escondarse +4, Escuchar +9, Intimidar +6, Moverse sigilosamente +4, Saltar +6, Supervivencia +9*

Dotes: Ataque elástico, Competencia con arma exótica (cadena armada), Especialización en armas (cadena armada), Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Rastrear (A), Reflejos de combate, Soltura con un arma (cadena armada).

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Gehenna)

Organización: solitario, pareja o manada (3-12)

Valor de desafío: 11 (5 + nivel de clase)

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +4

Forma de mastín sombrío

Ajeno Mediano (maligno, extraplanario, cambiaformas)

Dados de golpe: 4d8+20, más 6d10+30 (99 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 50'

CA: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +10/+15

Ataque: mordisco +15 c/c

Ataque completo: mordisco +15 c/c

Daño: mordisco 1d6+6

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: ladra, derribar

Cualidades especiales: fundirse con las sombras, olfato

Salvaciones: Fort +9, Ref +7, Vol +5

Características: Fue 21, Des 16, Con 21, Int 8, Sab 14, Car 10

Habilidades: Avistar +9, Buscar +6, Escondarse +10, Escuchar +9, Intimidar +6, Moverse sigilosamente +10, Saltar +12, Supervivencia +9*

Dotes: Ataque elástico, Competencia con arma exótica (cadena armada), Especialización en armas (cadena armada), Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Rastrear (A), Reflejos de combate, Soltura con un arma (cadena armada).

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Gehenna)

Organización: solitario, pareja o manada (3-12)

Valor de desafío: 11 (5 + nivel de clase)

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +4

En su forma humanoide, el shadúrakul suele tener el aspecto de un humano fornido de piel negra azulada, fríos ojos blancos, y sin pelo. Despectivo con los débiles y los indefensos, el shadúrakul rara vez se preocupa de esconder su verdadera naturaleza, pues cuenta con su fuerza y crueldad para aplastar a sus enemigos. Los shadúrakul hablan común, abisal e infernal.

Combate

El shadúrakul que se describe aquí está basado en un excepcional mastín sombrío guerrero de 6.º nivel. Combatiente intimidante y poderoso, el shadúrakul es un rastreador resuelto y despiadado, al que le gusta agotar a sus presas con implacables persecuciones sin tregua. En combate, el shadúrakul es fuerte y habilidoso, y saca buen provecho de su Ataque elástico y Reflejos de combate, blandiendo una cadena armada mágica.

Ladrar (Sb): cuando un shadúrakul aúlla, todas las criaturas (excepto otros ajenos malignos) situadas en un área de 300' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 16) o huirán despavoridas durante 2d4 asaltos. Ésta es una aptitud sónica y enajenadora. Independientemente de si tiene éxito en la salvación o no, una criatura afectada se vuelve inmune al ladrido de ese shadúrakul durante un día.

Derribar (Ex): un shadúrakul que acierte con un ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita, sin realizar un ataque de toque ni provocar un ataque de oportunidad. Si falla, su oponente no puede reaccionar para derribar al shadúrakul. El shadúrakul sólo puede intentar derribar a un oponente de esta manera cuando está en su forma de mastín sombrío.

Fundirse con las sombras (Sb): en cualquier otra situación que no sea a plena luz del día, el shadúrakul puede desaparecer en las sombras, ganando una ocultación de 9/10 (40% de probabilidad de fallo). La iluminación artificial, incluso la de un conjuro de *luz o llama continua*, no niega esta aptitud; sin embargo, un conjuro de *luz del día* sí lo hace.

Habilidades: *el shadúrakul obtiene un bonificador racial de +4 a las pruebas de Supervivencia para rastrear mediante el olfato.

Personajes shadúrakul

La clase predilecta del shadúrakul es la de guerrero. Un personaje shadúrakul comienza con 4 DG por ser un mastín sombrío (consulta el *Manual de monstruos* para ver las puntuaciones de características, dotes y habilidades), y su nivel de ajuste es de +4. El nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ shadúrakul es igual a su nivel de clase +8. Debido a que los canomorfos son ejemplares excepciona-

les entre los canes infernales, el shadúrakul descrito aquí aplica los modificadores a las características del mastín sombrío al conjunto estándar de puntuaciones de características (15, 14, 13, 12, 10, 8).

VÚLTIVOR

Forma humanoide

Ajeno Mediano (caótico, maligno, extraplanario, cambiaformas)

Dados de golpe: 3d10+9 más 5d6+15 (54 pg)

Iniciativa: +10

Velocidad: 30'

CA: 21 (+6 Des, +3 natural, +2 cuero), toque 16, desprevenido 21

Ataque base/Presa: +6/+9

Ataque: estoque +1 +10 c/c

Ataque completo: estoque +1 +10/+5 c/c

Daño: estoque +1 1d6+3/18-20

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: ataque furtivo +5d6

Cualidades especiales: forma alternativa, comandar vorrs, evasión, rasgos de ajeno, olfato, forma de sombra, salto sombrío, esquivas asombrosas

Salvaciones: Fort +7, Ref +12, Vol +3

Características: Fue 16, Des 23, Con 16, Int 11, Sab 13, Car 12

Habilidades: Avistar +15, Buscar +4, Equilibrio +13, Esconderse +17, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +17, Piruetas +13, Saltar +10, Supervivencia +6*, Tregar +8

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Abismo)

Organización: solitario, pareja o manada (3-12)

Valor de desafío: 9 (4 + nivel de clase)

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +4

Forma de vorr

Ajeno Mediano (caótico, maligno, extraplanario, cambiaformas)

Dados de golpe: 3d10+9, más 5d6+15 (54 pg)

Iniciativa: +10

Velocidad: 40'

CA: 19 (+6 Des, +3 natural), toque 16, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +6/+9

Ataque: mordisco +9 c/c

Ataque completo: mordisco +9 c/c y 2 garras +4 c/c

Daño: mordisco 2d4+3, garra 1d3+1

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: ataque furtivo +5d6, derribar

Cualidades especiales: forma alternativa, comandar vorrs, evasión, rasgos de ajeno, olfato, forma de sombra, salto sombrío, sentido de las trampas, esquivas asombrosas

Salvaciones: Fort +7, Ref +12, Vol +3

Características: Fue 16, Des 23, Con 16, Int 11, Sab 13, Car 12

Habilidades: Avistar +15, Buscar +4, Equilibrio +13, Esconderse +17, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +17, Piruetas +13, Saltar +10, Supervivencia +6*, Tregar +8

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas
Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Abismo)

Organización: solitario, pareja o manada (3-12)

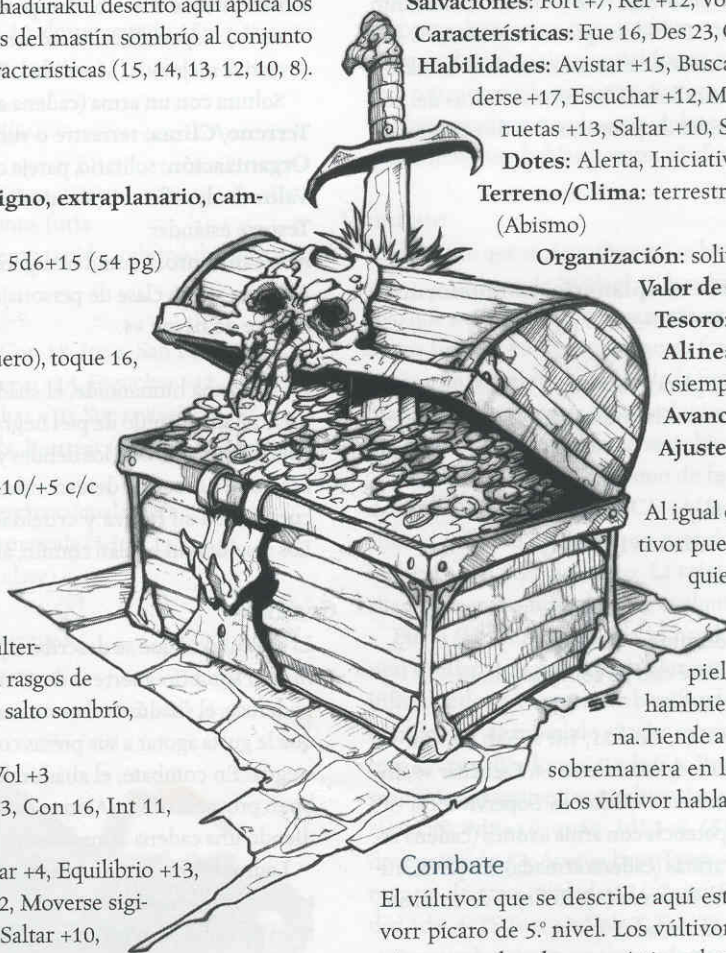
Valor de desafío: 9 (4 + nivel de clase)

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +4



Al igual que otros canomorfos, el vúltivor puede tomar el aspecto de cualquier humanoide. A menudo, estos disfraces humanoides se distinguen por tener la piel grisácea, los ojos negros y hambrientos y la cara alargada y lobuna. Tiende a ser cruel y sutil, deleitándose sobremedida en las desgracias de los demás. Los vúltivor hablan común y abisal.

Combate

El vúltivor que se describe aquí está basado en un excepcional vorr pícaro de 5.º nivel. Los vúltivor son asesinos sigilosos y pacientes, acechando a sus víctimas hasta que ven la oportunidad de efectuar un ataque furtivo. El vúltivor suele cambiar a su forma de vorr para acelerar su huida de la escena de un crimen.

Ataque furtivo (Ex): en cualquier momento en el que el objetivo de un vúltivor pierda su bonificador de Destreza, o cuando esté siendo flanqueado por el vúltivor, éste infligirá 5d6 puntos de daño adicionales con un ataque cuerpo a cuerpo con éxito.

Derribar (Ex): un vúltivor que acierte con un ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita, sin realizar un ataque de toque ni provocar un ataque de oportunidad. Si falla, su oponente no puede reaccionar para derribar al vúltivor. El vúltivor sólo puede intentar derribar a un oponente de esta manera cuando está en su forma de vorr.

Forma de sombra (Sb): una vez al día, el vúltivor puede adoptar la forma de una sombra viviente durante 10 minutos. Mientras esté en forma de sombra, el vúltivor podrá moverse a su velocidad normal por cualquier superficie, incluyendo paredes, techos e incluso líquidos. El vúltivor obtiene un bonificador de circunstancia de +15 a las pruebas de Esconderse. Los efectos que detecten pensamientos, vida o presencias (incluyendo *visión verdadera*) aún pueden detectarlo.

Mientras esté en forma de sombra, el vúltivor obtendrá reducción de daño 50/+5 y será inmune a la ceguera, los golpes críticos, el daño de característica producido por ataques no mágicos, la sordera, la enfermedad, el ahogamiento, el veneno y el aturdimiento. Sufirá la mitad de daño del ácido y del fuego.

Salto sombrío (Sb): como acción estándar, un vultivor puede viajar entre las sombras como con un conjuro de *puerta dimensional*. Los puntos inicial y final del salto deben estar en las sombras, y debe haber una distancia entre ellos de al menos 10'. El vultivor puede hacer varios saltos sombríos en el mismo día, siempre que la distancia recorrida de esta forma no supere los 160' diarios.

Sentido de las trampas (Ex): un pícaro vultivor obtiene un +1 a las salvaciones de Reflejos para evitar trampas, y un bonificador de esquiva a la CA de +1 contra ataques de trampas.

Esquiva asombrosa (Ex): el vultivor conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando está desprevenido o siendo golpeado por un atacante invisible.

Habilidades: *el vultivor obtiene un bonificador racial de +8 a las pruebas de Supervivencia para rastrear mediante el olfato.

Personajes vultivor

La clase predilecta del vultivor es la de pícaro. Un personaje vultivor comienza con 3 DG por ser un vorr (consulta la entrada del vorr, en este libro, para ver las puntuaciones de características, dotes y habilidades), y su nivel de ajuste es de +4. El nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ vultivor es igual a su nivel de clase +7. Debido a que los canomorfos son ejemplares excepcionales entre los canes infernales, el vultivor descrito aquí aplica los modificadores a las características del vorr al conjunto estándar de puntuaciones de características (15, 14, 13, 12, 10, 8).

CARIÁTIDE

Constructo Mediano

Dados de golpe: 6d10+20 (53 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30'

CA: 22 (+3 Des, +9 natural), toque 13, desprevenida 19

Ataque base/Presa: +4/+9

Ataque: *espada bastarda* +2 +12 c/c (a dos manos), o *golpetazo* +9 c/c

Ataque completo: *espada bastarda* +2 +12 c/c (a dos manos), o *espada bastarda* +2 +12 c/c y *golpetazo* +4 c/c, o 2 *golpetazos* +9 c/c

Daño: *espada bastarda* +2 1d10+9 (a dos manos), o *espada bastarda* +2 1d10+7 y *golpetazo* 1d4+2, o *golpetazo* 1d4+7

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: quebrar arma, forma de columna, rasgos de constructo, dureza 8, arma mágica

Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol -3

Características: Fue 20, Des 16, Con -, Int 6, Sab 1, Car 1

Habilidades: Averiguar intenciones +4, Diplomacia -3

Dotes: Ataque poderoso, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (espada bastarda) (A)

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitaria, ménsula (2) o columnata (4-24)

Valor de desafío: 6

Tesoro: —

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 7-10 DG (Mediana), 11-21 DG (Grande)

Una cariátide parece un simple pilar de piedra hasta que alguna criatura incauta viola las restricciones indicadas al constructo por su creador. En un abrir y cerrar de ojos, la cariátide se convierte en una hermosa figura femenina, vestida con sedas, que blande un arma mágica letal.

Las cariátides son oponentes implacables, y sorprendentemente ágiles, a pesar de estar hechas de piedra. Se adentran sin temor en el combate y esperan a que las armas débiles se hagan pedazos contra su piel marmórea. Dotadas de unas habilidades marciales poco comunes entre los constructos, atacan y rompen las armas de sus enemigos.

Las cariátides son incapaces de hablar.

COMBATE

Normalmente, a las cariátides se les asigna la custodia contra los intrusos de una puerta o habitación en particular. A veces sus instrucciones son tan simples como "Mata a todo el que entre en esta habitación, excepto a mí", pero una cariátide puede comprender instrucciones más complejas, del tipo de "Expulsa a todo aquel que no realice las prácticas rituales adecuadas al entrar en esta habitación".

A menudo se coloca a las cariátides de modo que puedan adoptar su forma de combate cuando el objetivo está a su alcance, permitiendo así que la cariátide ataque por sorpresa. Una vez que adopta su forma de combate, la cariátide lucha sin descanso para cumplir sus órdenes al pie de la letra.

Quebrar arma (Sb): la cariátide está imbuida con una defensa sobrenatural frente a los ataques con armas. Cuando una cri-



Cariátide

tura alcance a la cariátide con un arma cuerpo a cuerpo, el arma deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13), o se quebrará, quedando inservible, y no infligirá daño alguno a la cariátide. Como es normal, un arma mágica utilizará el bonificador a la salvación de su portador o el suyo propio, el que sea mejor.

Las armas a distancia no mágicas se harán pedazos automáticamente al golpear a la cariátide, y no le infligirán ningún daño. Las armas mágicas a distancia tienen derecho a una salvación de Fortaleza (CD 13) para resistir este efecto.

Forma de columna (Ex): cuando está en reposo (sin órdenes, o esperando para cumplir una orden), la cariátide adopta la forma de una simple columna de piedra. La columna mide unos 2' de diámetro, y llega hasta el techo de la habitación o hasta 25' de altura, lo que sea menor. Si no se le ordena lo contrario, la cariátide permanece en esta forma a menos que se le ataque, permitiendo incluso a las criaturas que trepen por ella (con una prueba de Trepas con CD 15).

Cuando está en forma de columna, la cariátide parece un pilar a todos los efectos. No irradia magia, y la *visión verdadera* no revelará su forma humanoide. Un examen detenido de la columna (con una prueba de Buscar con CD 25) revelará unas líneas muy sutiles y distorsionadas que hacen que el pilar parezca una mujer con una espada. Con una prueba de Saber (arquitectura e ingeniería) (CD 12) se puede descubrir que la columna carece de propósito estructural alguno, ya que el techo no apoya su peso sobre ella. Un examen detenido de la parte superior de la columna (con una prueba de Buscar con CD 15) o un ojo experto (prueba de Avistar con CD 20) notará que la columna no está unida al techo. Los enanos y otras criaturas con afinidad con la piedra tendrán derecho a una prueba de Buscar como si estuvieran observando activamente cuando pasen a menos de 10' de una cariátide.

Cambiar de forma es una acción gratuita, y la cariátide puede cambiar una vez por asalto.

Rasgos de constructo: la cariátide es inmune a los efectos enajenadores, de dormir, muerte y nigrománticos, así como a los venenos, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que el efecto también funcione en objetos. No puede resultar afectada por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunciones de característica o energía, o muerte por daño masivo. No puede curarse por sí misma, si bien puede ser sanada mediante la reparación. No puede ser revivida o resucitada. Las cariátides poseen visión en la oscuridad hasta 60 pies.

Dureza (Ex): la cariátide tiene una dureza de 8, igual que un objeto animado hecho de piedra.

Arma mágica: en el momento de su creación, se incorpora un arma mágica

a la cariátide. Este arma, normalmente una *espada bastarda* +2, funciona en todos los aspectos como un arma mágica normal de su tipo, con una excepción: cuando no está en manos de la cariátide, se vuelve de piedra y se convierte en una escultura no mágica. Si la cariátide recoge el arma, ésta recuperará su forma normal y cualidades mágicas.

Si la cariátide necesita tener las dos manos libres, puede guardar la espada simplemente presionándola contra su costado; el arma se fundirá con el cuerpo de la cariátide, y ésta podrá recuperarla de la misma manera que cualquier personaje desenvainaría un arma.

CÓMO CREAR UNA CARIÁTIDE

Aunque originalmente las cariátides fueron ideadas por clérigos para servir como guardianas de los templos, muchos lanzadores de conjuros las crean y usan para guardar todo tipo de lugares y objetos.

El cuerpo de una cariátide está tallado de un solo bloque de piedra, que pesa al menos 1.000 lb. Crear una cariátide cuesta 20.000 po, sin incluir el precio del arma mágica incorporada en ella (8.335 po para una *espada bastarda* +2). Construir el cuerpo requiere una tirada con éxito de Arte (escultura) o Arte (mampostería) con CD 15.

El creador debe ser, al menos, de 10.º nivel, y capaz de lanzar conjuros arcanos o divinos. La realización del ritual consume 800 PX del creador y requiere la dote Fabricar objeto maravilloso y los conjuros *geas menor*, *fundirse con la piedra*, *estatua* y *transformar piedra*.

CENTAURO SEMIFATA

Fata Grande

Dados de golpe: 4d6+4 (18 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: 50', V1 100' (buena)

CA: 16 (-1 tamaño, +3 Des, +2 natural, +2 escudo grande), toque 12, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +2/+10

Ataque: gran clava +7 c/c (o lanza pesada de caballería +7 c/c), o arco largo compuesto reforzado (bonificador de +4 a la Fue) +5 distancia

Ataque completo: gran clava +7 c/c (o lanza pesada de caballería +7 c/c) y 2 pezuñas +7 c/c, o arco largo compuesto reforzado (bonificador de +4 a la Fue) +5 distancia

Daño: gran clava 1d10+4 (o lanza pesada de caballería 1d8+4), pezuña 1d6+4, o arco largo compuesto reforzado (bonificador de +4 a la Fue) 1d8+4

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: rasgos de semifata

Salvaciones: Fort +2, Ref +8, Vol +3

Características: Fue 18, Des 16, Con 13, Int 8, Sab 15, Car 15

Habilidades: Avistar +9, Escondarse +10, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +10, Supervivencia +9



Centauro semifata

LGW

Dotes: Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (pezuña)

Terreno/Clima: bosque/templado

Organización: solitario

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: cualquiera caótico (siempre)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +4

La naturaleza mágica de las fatas les permite tener descendencia con casi cualquier criatura. Estos descendientes, las semifatas, son seres enigmáticos y de espíritu libre.

Las fatas sienten una gran curiosidad por otras criaturas, y pasan gran parte de su tiempo observando su comportamiento. A veces tienen devaneos con criaturas que no son fatas, olvidando con frecuencia que sus acciones tienen consecuencias. La prole de esos momentos de pasión puede ser totalmente ignorada por su progenitor fata o completamente adoptada, con su progenitor enseñándole secretos que sólo las fatas conocen.

Las semifatas varían enormemente en su apariencia, y no hay dos que sean exactamente iguales. Las semifatas pueden ser hermosas y atractivas, de rasgos exagerados y esculpidos, o deformes y parecidas a trolls. A veces es evidente desde el nacimiento que el niño no es normal, pero otras veces hacen falta varios años para que aparezcan rasgos extraños.

Independientemente de la forma que tengan, las semifatas siempre son carismáticas, y resulta intrigante observarlas. Siempre tienen, al menos, un rasgo distintivo, como alas, piel enjoyada o nudosa, o el pelo hecho de flores.

Las semifatas nunca llegan a encajar del todo en ninguna sociedad mortal, donde se las considera incomparablemente extrañas y raras. Debido a su capacidad para hechizar y lanzar maldiciones, algunas semifatas son perseguidas por la población supersticiosa. Sin embargo, las fatas, que ven más allá de cosas superficiales como la apariencia, sí suelen aceptar hasta cierto punto a las semifatas.

Las semifatas buenas suelen ser defensoras devotas (aunque caprichosas) de la naturaleza, y hacen todo lo que pueden por mantenerla intacta. Las semifatas malignas son mezquinas, malintencionadas, vengativas y sádicas, y se deleitan en la confusión y el caos que pueden causar.

El ejemplo de semifata que se describe aquí utiliza un centauro como criatura base. A menudo, los centauros semifata lideran grupos de centauros o fatas contra las incursiones de seres malignos en las zonas boscosas.

COMBATE

Los centauros semifata suelen ser combatientes agresivos y arrogantes, que combinan la valentía de los centauros y el talante caprichoso de las fatas.

Normalmente, los centauros semifata cargan a la batalla volando, posándose después para el combate final.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *hechizar persona*; 3/día: *detectar la ley*; 1/día: *cautivar*, *fuego feérico*, *hipnotismo*. Nivel 12.º de lanzador; salvación CD 12 + nivel del conjuro.

Rasgos de semifata: las semifatas poseen visión en la penumbra, y son inmunes a los efectos y conjuros de encantamiento.

CÓMO CREAR UNA SEMIFATA

"Semifata" es una plantilla (o rasgo genérico) heredada que puede ser aplicada a cualquier ser vivo corporal (al que llamaremos criatura base a partir de ahora). El tipo de la criatura cambia a fata. La criatura seguirá usando todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, excepto por lo que se indica a continuación:

Dado de golpe: cambia a d6.

Velocidad: todas las semifatas tienen alas de mariposa, a menos que la criatura ya tuviera alas. Si no las tenía, la criatura obtiene una velocidad de vuelo igual al doble de la velocidad del modo de movimiento más rápido de la criatura, con maniobrabilidad buena.

Ataques especiales: las semifatas con una Sabiduría o Carisma de 8 ó mayor (tras los ajustes a las puntuaciones de características que se indican más adelante) obtienen aptitudes sortilegas, para las que utilizarán sus DG como nivel de lanzador. La tabla siguiente enumera las aptitudes disponibles. Estas aptitudes se acumulan: una semifata con 3 DG puede usar las aptitudes de la fila 1-2 DG de la tabla, y también las de la fila 3-4 DG. Cuando la semifata puede escoger entre dos aptitudes (como *fuego feérico* o *partículas rutilantes*, en la fila 1-2 DG), significa que puede hacerlo de nuevo cada día.

DG	Aptitudes
1-2	<i>Hechizar persona</i> a voluntad, <i>hipnotismo</i> 1/día, <i>fuego feérico</i> o <i>partículas rutilantes</i> 1/día
3-4	<i>Detectar la ley</i> 3/día, <i>dormir</i> o <i>cautivar</i> 1/día
5-6	<i>Protección contra la ley</i> 3/día, <i>terribles carcajadas de Tasha</i> o <i>sugestión</i> 1/día
7-8	<i>Confusión</i> o <i>arrebato emocional</i> 1/día
9-10	<i>Mirada penetrante</i> o <i>geas menor</i> 1/día
11-12	<i>Dominar persona</i> o <i>inmovilizar monstruo</i> 1/día
13-14	<i>Invisibilidad de masas</i> 1/día
15-16	<i>Geas/empeño</i> o <i>sugestión de masas</i> 1/día
17-18	<i>Locura</i> o <i>hechizar a las masas</i> 1/día
≥19	<i>Baile irresistible de Otto</i> 1/día

Cualidades especiales: las semifatas poseen visión en la penumbra, y son inmunes a los efectos y conjuros de encantamiento.

Características: ajusta las de la criatura base de esta manera: Des +2, Con -2, Sab +2, Car +4.

Habilidades: las semifatas obtienen puntos de habilidad iguales a $(6 + \text{su modificador de Int}) \times (\text{sus DG} + 3)$. Trata las habilidades que poseyera la criatura base como cláseas, y todas las demás como transcláseas. Si la criatura adopta una clase, obtiene puntos de habilidad por sus niveles de clase de la forma habitual.

Valor de desafío: igual que el de la criatura base +1.

Ajuste de nivel: igual que el de la criatura base +2.

Alineamiento: cualquiera caótico (normalmente).

PERSONAJES SEMIFATA

Los personajes semifata suelen poseer una clase de personaje; las predilectas son pícaros, bardos, druidas, exploradores y hechiceros. Los clérigos semifata son extremadamente raros.

CHACAL-HOMBRE

Bestia mágica Pequeña/Mediana (cambiaformas)

Dados de golpe: 4d8+8 (26 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40' como chacal, 30' como humanoide o híbrido

CA: como chacal, 17 (+1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 14, desprevenido 14; como híbrido, 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, desprevenido 13; como humanoide, 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +4/+1 (Pequeño) ó +5 (Mediano)

Ataque: como humanoide o híbrido, mordisco +5 c/c; como humanoide, cimitarra +5 c/c

Ataque completo: como chacal, mordisco +5 c/c; como híbrido, mordisco +5 c/c y cimitarra +0 c/c; como humanoide, cimitarra +5 c/c

Daño: como chacal, mordisco 1d4+1; como híbrido, mordisco 1d6+1, cimitarra 1d6; como humanoide, cimitarra 1d6+1

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: mirada adormecedora

Cualidades especiales: forma alternativa, visión en la oscuridad 60', RD 15/+1, visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +6, Ref +7, Vol +3

Características: Fue 13, Des 16, Con 15, Int 11, Sab 12, Car 12

Habilidades: Averiguar intenciones +3, Avistar +5, Disfrazarse +3*, Engañar +3, Escuchar +5

Dotes: Alerta, Esquiva

Terreno/Clima: terrestre/templado

Organización: solitario o manada (2-4 más 1-6 chacales)

Valor de desafío: 2

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

El chacal-hombre (NdC: *no confundir con un hombre chacal, no es un licántropo*) es una criatura salvaje que adopta un disfraz agradable, duerme a sus enemigos y se da un festín con los cadáveres frescos. En su forma natural, un chacal-hombre es indistinguible de un chacal normal, aunque es mucho más audaz. También puede adoptar la forma de un humanoide Mediano de cualquier tipo, o la de un híbrido que se mantiene erguido pero que conserva la cabeza y el pelaje del chacal.

A menudo se puede encontrar a los chacales-hombre en manadas de chacales corrientes (usa las estadísticas del perro que aparecen en el *Manual de monstruos*).

Los chacales-hombre hablan común, y pueden comunicarse con los chacales en cualquiera de sus formas.

COMBATE

En forma de chacal, el chacal-hombre usa el mordisco; en forma híbrida, el

mordisco y armas; en forma humanoide, sólo puede atacar con armas.

Mirada adormecedora (Sb): todo el que se encuentre a menos de 30' de un chacal-hombre (en cualquiera de sus formas) y cuya mirada se encuentre con la de la criatura deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 13) o se quedará dormido durante 5 minutos. Los chacales-hombre son inmunes a sus propios ataques de mirada y a los de otros de su mismo tipo. Las criaturas que estén enzarzadas en combate obtendrán un bonificador de +4 a su TS.

Forma alternativa (Sb): un chacal-hombre puede cambiar de forma como acción estándar, como si usara el conjuro *polimorfarse*. El equipo que el chacal-hombre portara o llevara puesto en su forma humana o híbrida se transformará hasta formar parte de la forma de chacal, y los objetos mágicos dejarán de funcionar mientras permanezca en esta forma. En forma híbrida, el chacal-hombre puede llevar armadura ligera o intermedia sin modificaciones, pero le es imposible llevar armadura pesada. El equipo que el chacal-hombre cargue o lleve puesto en forma humana no se transforma cuando adopta la forma híbrida. Cuando un chacal-hombre en forma animal adopta la forma híbrida, su equipo vuelve a su forma normal y los objetos mágicos vuelven a funcionar.

Habilidades: *en forma de chacal, el chacal-hombre está disfrazado de animal de forma efectiva, por lo que obtiene un bonificador de +10 a las pruebas de Disfrazarse mientras esté en esta forma.

CHWIDENCHA

Aberración Grande

Dados de golpe: 12d8+60 (114 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 30', Ec 30'

CA: 21 (-1 tamaño, +3 Des, +9 natural), toque 12, desprevenida 18

Ataque base/Presa: +9/+19

Ataque: desgarramiento con la pata +15 c/c

Ataque completo: 4 desgarramientos con las patas +15 c/c

Daño: desgarramiento con la pata 1d6+6/19-20

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: constreñir 3d6+9, agarrón mejorado

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', regenerar pata, vulnerabilidad al sonido, sentido de la vibración 60'

Salvaciones: Fort +11, Ref +9, Vol +11

Características: Fue 22, Des 17, Con 20, Int 3, Sab 16, Car 3

Habilidades: Avistar +6, Escondarse +3, Escuchar +6, Mov. sigilos. +6, Tregar +9

Dotes: Crítico mejorado (desgarramiento con la pata), Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (desgarramiento con la pata)



Chacal-hombre

20102

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera
Organización: solitaria, agrupamiento (2-5) o colonia (11-20)
Valor de desafío: 9
Tesoro: -
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 13-18 DG (Grande), 19-36 DG (Enorme)

Las chwidenchas (llamadas comúnmente "horrores de patas de araña" por los habitantes de la superficie) son creadas cuando los drow fallan una de las muchas pruebas establecidas por su deidad Lolth, la Reina araña. Las chwidenchas acechan en cavernas muy por debajo de la superficie; son bestias casi sin mente, en busca de presas que estrangular y devorar.

Una chwidenchas parece una masa de flexibles patas de araña peludas que se retuerce. Cada pata termina en una punta afilada, y uno de sus lados está cubierto de pelos como espigas, que permiten que la extremidad rasgue la carne y los huesos con facilidad. La criatura tiene un cuerpo central enterrado bajo docenas de extremidades, aunque normalmente sólo se ve cuando muere. La chwidenchas se mueve ondulando y resbalando, y puede trepar por las paredes o excavar en la tierra sin esfuerzo.

Las chwidenchas cazan a todas las criaturas vivas, pero desprecian particularmente a los drow, que las expulsan de la sociedad tal y como hacen con las drañas. Algunas razas malignas capturan grupos de chwidenchas y las mantienen en fosos recubiertos de metal, usándolas para deshacerse de los desperdicios, los cadáveres y el prisionero o criminal ocasionales.

Las chwidenchas son muy sensibles al sonido y particularmente vulnerables a los ataques sónicos. Huyen de los sonidos fuertes y agudos. Comprenden infracomún, pero no lo hablan.

COMBATE

La chwidenchas acecha en la oscuridad y usa su sentido de la vibración para que la alerte de las presas que se aproximan. Normalmente se esconde bajo una capa de tierra; después, sale de su escondite y apresaa a un oponente. La chwidenchas emplea varias horas en devorar a su víctima, de modo que normalmente arrastra el cuerpo a algún lugar seguro para consumirlo.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, la chwidenchas puede constreñir a un oponente que tenga apresado, infligiéndole 3d6+9 puntos de daño contundente.

Agarrón mejorado (Ex): si una chwidenchas logra alcanzar con, al menos, dos ataques de desgarramiento con la pata a otra criatura que sea por lo menos una categoría de tamaño menor que ella, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +19). Si la inmoviliza, también puede constreñir en el mismo asalto. A partir de ese momento, la chwidenchas tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar las patas para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero la chwidenchas no se considerará bajo la presa durante ese período.

En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de desgarramiento y constricción.

Regenerar pata (Ex): los enemigos pueden atacar las patas de una chwidenchas, pero sólo cuando estos apéndices estén inmovilizando a un oponente. La pata tiene una CA de 19 (toque 12), y puede resistir 20 puntos de daño. La pérdida de una pata no daña a la criatura (es decir, el daño no se aplica a su total de puntos de golpe), y la chwidenchas regenerará la extremidad al cabo de un día.

Sentido de la vibración (Ex): una chwidenchas puede sentir automáticamente la posición de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo, hasta una distancia de 60'.



Chwidenchas

CIENO ACUÁTICO

Aunque los distintos cienos acuáticos viven normalmente en las aguas marinas, también pueden acechar en zonas subterráneas profundas, frías y húmedas, con extensiones de agua estancada. Estos

cienos carecen de mente, y generalmente se contentan con dejarse llevar por la corriente y comerse cualquier cosa que pase lo bastante cerca.

COMBATE

Los cienos acuáticos atacan a todas las criaturas que encuentran, sin preocuparse mucho por su propia seguridad.

Vista ciega (Ex): los cienos son ciegos, pero su vista ciega les permite maniobrar y combatir tan bien como las criaturas dotadas de vista. Con esta aptitud, pueden percibir objetos y criaturas a una distancia de hasta 60'. Normalmente, el cieno no tiene que realizar pruebas de Avistar o Escuchar para detectar criaturas dentro del alcance de su vista ciega.

Rasgos de cieno: los cienos acuáticos son inmunes a los efectos enajenadores y de dormir, el veneno, la parálisis, el aturdimien-

to y el polimorfismo. No pueden sufrir golpes críticos ni ser flanqueados.

Habilidades: los cienos acuáticos obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Nadar para realizar acciones especiales o evitar peligros, y siempre pueden elegir 10 en estas pruebas, incluso si están siendo distraídos o amenazados.

CIENO CHUPASANGRE

Cieno Mediano (acuático, plaga de criaturas Diminutas)

Dados de golpe: 2d10+12 (22 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 5', Nd 30'

CA: 11 (+1 Des), toque 11, desprevenido 10

Ataque base/Presa: +1/+1

Ataque: plaga

Ataque completo: plaga

Daño: plaga 1d6 más 1 de daño de Fuerza/0

Frente/Alcance: 5'/0'

Ataques especiales: absorción de sangre, distracción

Cualidades especiales: rasgos de cieno, rasgos de plaga, anfibio, vista ciega 60', vulnerabilidad al fuego

Salvaciones: Fort +6, Ref +1, Vol -5

Características: Fue 10, Des 13, Con 22, Int -, Sab 1, Car 1

Habilidades: Nadar +8

Dotes: —

Terreno/Clima: acuático/cualquiera

Organización: plaga

Valor de desafío: 1

Tesoro: —

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: —

El cieno chupasangre es un cieno bastante pequeño, de unas 8" de diámetro, plano y con forma de disco, con un bulto en el centro. Es de color blanco lechoso moteado de rojo.

Individualmente, un cieno chupasangre apenas constituye una amenaza. Sin embargo, estos cienos tienden a congregarse en plagas de unas 650 criaturas, que sí pueden ser una amenaza para los nadadores desprevenidos.

Combate

Una plaga de cienos chupasangre simplemente nada alrededor o se desliza sobre su objetivo y empieza a absorber su sangre a un ritmo espantoso. Los cienos chupasangre no entienden el concepto de saciedad; aunque se atiborren de sangre (volviéndose de color rojo lechoso) continúan alimentándose, mientras que el exceso de sangre rezuma de sus cuerpos y por el agua que los rodea.

Absorción de sangre (Ex): en cualquier asalto en el que un cieno chupasangre inflija al menos un punto de daño a su víctima, también absorberá su sangre, causándole un punto de daño de Fuerza.

Distracción (Ex): toda criatura dotada de mente y vulnerable al daño de la plaga que comience su turno con una plaga en su cuadro quedará nauseada durante un asalto. Una salvación de Fortaleza (CD 10) niega el efecto. Lanzar conjuros o concentrarse en ellos mientras se está en la zona de una plaga de cienos chupasangre re-

quiere una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro). Utilizar habilidades que impliquen paciencia y concentración requiere una prueba de Concentración (CD 20).

Rasgos de plaga (Ex): no pueden ser afectados por golpes críticos ni flanqueados. Son inmunes a los efectos enajenadores, el daño por arma y los conjuros con un único objetivo. Son vulnerables a los efectos de área. No amenazan a los cuadros cercanos.

CIENO FLOTANTE

Cieno Mediano (acuático)

Dados de golpe: 2d10+12 (23 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 10', Nd 30'

CA: 13 (+3 natural), toque 10, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +1/+3 (ver texto)

Ataque: golpetazo +3 c/c

Ataque completo: golpetazo +3 c/c

Daño: golpetazo 1d6+3

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: adhesivo

Cualidades especiales: rasgos de cieno, anfibio, vista ciega 60', transparente

Salvaciones: Fort +5, Ref +0, Vol -5

Características: Fue 14, Des 10, Con 23, Int -, Sab 1, Car 1

Habilidades: Escondarse +8, Nadar +10

Dotes: —

Terreno/Clima: acuático, costa o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 2

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 3-6 DG (Grande), 7-15 DG (Enorme), 16-30 DG (Gargantuesco), 31+ DG (Colosal)

Un cieno flotante es una masa transparente de protoplasma pegajoso, que queda rápidamente recubierta con porciones de desechos flotantes y posible tesoro. En el transcurso de varios días, acaba por digerir lentamente toda la materia orgánica que se le adhiere.

Combate

El cieno flotante se desplaza sin ser visto dentro de la masa de desechos, y golpea con inesperada facilidad.

Adhesivo (Ex): el cieno flotante exuda una baba pegajosa que pega a su cuerpo cualquier criatura u objeto que toque. Apresa automáticamente a cualquier criatura a la que alcance con un golpetazo. Los oponentes así apresados no podrán soltarse mientras que el cieno siga vivo. El cieno efectúa un ataque de golpetazo adicional por asalto contra las criaturas que estén pegadas a él.

Cualquier arma que golpee al cieno se quedará pegada a menos que su portador tenga éxito en una salvación de Reflejos (CD 12). Es necesario tener éxito en una prueba de Fuerza (CD 16) para despegarla.

Se puede debilitar el efecto del adhesivo con jabón o lejía, pero incluso en ese caso, el cieno tiene un bonificador de +4 a las pruebas de presa (con un bonificador total de +7). La sustancia se disuelve 5 asaltos tras la muerte del cieno.

Transparente (Ex): el cieno flotante es transparente en el agua, y mientras esté en ella se considera que tiene una ocultación de nueve décimos (40% de probabilidad de fallo).

Habilidades: la transparencia del cieno flotante le proporciona un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse.

HEDOROSCURO

Cieno Enorme (acuático)

Dados de Golpe: 5d10+25

(72 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40', Nd 60'

CA: 15 (-2 tamaño, +7

Des), toque 15, des-
prevenido 8

Ataque base/Presa:

+3/+17

Ataque: tentáculo +7

c/c

Ataque completo:

tentáculo +7 c/c

Daño: tentáculo 2d6

+9, más 1d6 ácido

Frente/Alcance:

15'/10'

Ataques especiales: áci-

do, veneno, hedor, zar-
cillos

Cualidades especiales: rasgos de cieno,

anfibio, vista ciega 60', vulnerabilidad a la luz solar, inmuni-
dad al frío

Salvaciones: Fort +6, Ref +8, Vol -4

Características: Fue 22, Des 24, Con 21, Int -, Sab 1, Car 1

Habilidades: Nadar +14

Dotes: —

Terreno/Clima: acuático/frío

Organización: solitario

Valor de desafío: 6

Tesoro: —

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 6-12 DG (Enorme), 13-15 DG (Gargantuesco)

Es frecuente encontrar al raro y repugnante hedoroscurro en las profundidades casi heladas del océano. A menudo, los maremotos empujan a los hedoroscurros a la superficie, donde permanecen hasta el amanecer. También viven en los lagos y ríos subterráneos más profundos.

Cuando está en tierra, el hedoroscurro parece una mancha animada de aceite negro; en el agua, parece una nube de tinta.

Combate

Sólo la luz del sol puede detener a un hedoroscurro hambriento. Desgraciadamente para aquellos que son atacados de noche, el hedoroscurro siempre está hambriento.

Ácido (Ex): el hedoroscurro segrega un potente ácido que disuelve la materia orgánica. Todo lo que sea golpeado por un tentáculo sufre 1d6 puntos adicionales de daño por ácido. Si el objeto golpeado es de madera, sufrirá 30 puntos de daño por asalto. Si un arma de madera golpea a un hedoroscurro, se disolverá inmediatamente, a me-

nos que su portador tenga

éxito en una salvación

de Reflejos (CD 15).

Veneno (Ex): el

hedoroscurro inocula

su veneno (Fortale-

za niega CD 15) ca-

da vez que inflige

daño por ácido a

un objetivo. El da-

ño inicial y el se-

cundario son

iguales (1d4 Des).

Hedor (Ex): el

hedoroscurro recibe

su nombre del insop-

portable hedor que

desprende. El he-

dor afecta a todas

las criaturas que es-

tén a menos de 30'

del cieno y puedan

oler. Las criaturas afec-

tadas deberán tener éxito en

una salvación de Fortaleza (CD 15) la

Cieno chupasangre primera vez que se vean expuestas al olor del hedo-

roscurro o quedarán nauseadas durante 1d4 asaltos.

Zarcillos (Ex): el hedoroscurro extiende constantemente miles

de zarcillos como cabellos hasta el límite de su alcance. Toda cri-

atura dentro del alcance de un hedoroscurro deberá tener éxito en

una salvación de Reflejos (CD 19) cada asalto o sufrirá 1d4 puntos

de daño por ácido (y posiblemente será envenenada) de los frené-

ticos zarcillos.

Vulnerabilidad a la luz solar (Ex): cada asalto en que quede

expuesto a la luz solar natural, el hedoroscurro sufrirá 3d6 puntos

de daño. Los conjuros que crean luz solar (como *rayo solar* y *explo-*

sión solar) tienen los efectos más devastadores posibles sobre los

hedoroscurros, afectándoles como si fueran vampiros.

CIENO ETÉREO

Cieno Enorme (extraplanario, incorporeal)

Dados de golpe: 12d10+72 (138 pg)

Iniciativa: -5

Velocidad: 15'

CA: 4 (-2 tamaño, -5 Des, +1 desvío), toque 4, desprevenido 4; ó 3

(-2 tamaño, -5 Des), toque 3, desprevenido 3

Ataque base/Presa: +9/+26

Ataque: -, o golpetazo +16 c/c

Ataque completo: -, o golpetazo +16 c/c
Daño: -, o golpetazo 2d6+13, más 3d6 ácido
Frente/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: ácido, constreñir, envolver, eterealizar, agarrón mejorado
Cualidades especiales: vista ciega 60', incorporal, manifestación, rasgos de cieno
Salvaciones: Fort +10, Ref-1, Vol-1
Características: Fue 28, Des 1, Con 22, Int -, Sab 1, Car 1
Terreno/Clima: cualquiera (plano Etéreo)
Organización: solitario
Valor de desafío: 10
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 13-18 DG (Enorme), 19-36 DG (Gargantuesco)

Los cienos etéreos son criaturas nativas del plano Etéreo que cazan seres materiales y se alimentan de ellos. Sus terribles ataques, en apariencia imparables, han dado lugar a incontables mitos sobre la ira de los dioses y a historias de desapariciones misteriosas.

La forma del cieno etéreo típico es parecida a la de un cubo gelatinoso. En su interior se ven un turbulento remolino del color de la carne y los restos de comidas anteriores.

Combate

De forma parecida a un fantasma, el cieno etéreo acecha en forma material en el plano Etéreo hasta que detecta una criatura en el plano Material lo bastante grande como para atraer su interés (de tamaño Pequeño, al menos). Entonces, el cieno etéreo se manifiesta y se aproxima a la criatura, esperando poder caer sobre ella incorporalmente y volverse etéreo antes de que pueda escapar.

Ácido (Ex): el cieno etéreo segrega un ácido digestivo que disuelve la carne. Sus impactos cuerpo a cuerpo contra criaturas en el plano Etéreo infligen daño por ácido.

Vista ciega (Ex): todo el cuerpo del cieno etéreo es un órgano sensorial primitivo, que puede percibir a la presa por el olor, la vibración y el sonido a una distancia de 60'. Normalmente, el cieno etéreo no tiene que realizar pruebas de Avistar o Escuchar para detectar criaturas dentro del alcance de su vista ciega. Un cieno etéreo que se encuentre en el plano Etéreo puede percibir criaturas y objetos en el plano Material a una distancia de 60'. Los objetos materiales siguen bloqueando los sonidos del plano Material, y el conjuro *silencio* bloquea la percepción del cieno etéreo de los objetos y criaturas del plano Material.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +24), el cieno etéreo puede aplastar a un oponente que tenga apresado, infligiendo automáticamente daño de golpetazo y daño por ácido.

Envolver (Ex): aunque se mueve despacio, el cieno etéreo puede, como acción estándar, derribar a cualquier presa Grande o menor en el plano Etéreo. No puede realizar un ataque de golpetazo en un asalto en el que envuelve a una presa. El cieno sólo tiene que des-



Cienos etéreo

plazarse sobre los oponentes, afectando a tantos como su cuerpo pueda cubrir. Los oponentes pueden efectuar ataques de oportunidad contra el cieno etéreo, pero si lo hacen no tendrán derecho a un TS. Los que no ataquen deberán tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 20) o serán envueltos; un éxito indica que el objetivo ha sido empujado hacia atrás o a un lado (a su elección) mientras el cieno etéreo avanzaba. Las criaturas envueltas sufrirán el daño de constricción del cieno etéreo, y se considera que están apesadas y atrapadas en su cuerpo. Una criatura así atrapada no podrá respirar, y deberá aguantar la respiración o se asfixiará.

Eterealizar (Sb): tras manifestarse en el plano Material, un cieno etéreo puede tratar de eterealizar objetivos materiales. Para hacerlo sólo tiene que desplazarse sobre ellos, afectando a tantos objetivos de tamaño Grande o menor como su cuerpo pueda cubrir. Los oponentes pueden efectuar ataques de oportunidad contra el cieno etéreo, pero éste es incorporal. El cieno etéreo puede entonces hacer uso de su aptitud de eterealizar, como acción estándar. Las criaturas cubiertas por el cieno deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 20) o serán conducidas al plano Etéreo dentro del cieno etéreo. Se considera que estas criaturas están envueltas.

Si una víctima consiguiera escapar del cieno etéreo en el plano Etéreo, el cieno continuará atacando. Las criaturas que se liberen del cieno en estado etéreo continuarán en ese estado, y deberán encontrar su propia forma de volver al plano Material.

Agarrón mejorado (Ex): si un cieno etéreo logra alcanzar con un ataque de golpetazo a otra criatura que sea, al menos, una categoría de tamaño menor que él en el plano Etéreo, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +26). Si la inmoviliza, puede constreñir en el mismo asalto. A partir de este momento, el cieno etéreo tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sen-

cillamente usar el pseudópodo para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el cieno etéreo no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de golpetazo y daño por ácido.

Subtipo incorporal: los cienos etéreos sólo pueden ser dañados por otras criaturas incorporales, por armas mágicas +1 ó mejores, y por conjuros y aptitudes sortilegas o sobrenaturales. Estas criaturas tienen un 50% de probabilidades de ignorar todo el daño que provenga de una fuente corporal, excepto de los efectos de fuerza o los ataques efectuados con armas fantasmales. Pueden atravesar objetos sólidos a voluntad, pero no efectos de fuerza. Sus ataques ignoran la armadura natural, armaduras y escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza seguirán funcionando normalmente contra ellos. Los cienos etéreos siempre se mueven silenciosamente, y no pueden ser detectados mediante pruebas de Escuchar si no lo desean.

Manifestación (Sb): los cienos etéreos habitan en el plano Etéreo. Como criaturas etéreas, no pueden afectar ni ser afectadas por nada del mundo material (excepto porque pueden ser objetivo de efectos de fuerza y abjuraciones que se originen en el plano Material). Cuando el cieno etéreo se manifiesta, entra parcialmente en el plano Material, volviéndose visible pero incorporal en éste. Un cieno que se manifiesta no puede dañar a oponentes materiales, excepto mediante su aptitud de eterealizar. Un cieno que se manifiesta permanece en parte en el plano Etéreo, donde no es incorporal; puede ser atacado tanto en el plano Material como en el plano Etéreo. La incorporeidad del cieno etéreo le protege en parte de los enemigos en el plano Material, pero no en el plano Etéreo.

Rasgos de cieno: los cienos etéreos son inmunes a los efectos enajenadores y de *dormir*, el veneno, la parálisis, el aturdimiento y el polimorfismo. No pueden sufrir golpes críticos ni ser flanqueados.

COBRA DE HIERRO

Constructo Pequeño

Dados de golpe: 2d10+20 (31 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30'

CA: 17 (+1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 14, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +1/+2

Ataque: mordisco +2 c/c

Ataque completo: mordisco +2 c/c

Daño: mordisco 1d6+1

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: veneno

Cualidades especiales: rasgos de constructo, RD 10/+1, acechar víctima, sigilo, RC 19

Salvaciones: Fort +0,

Ref +3, Vol +0

Características:

Fue 12, Des 17,

Con -, Int -,

Sab 11, Car 1

Habilidades: Esconderse +13, Moverse sigilosamente +13

Dotes: —

Terreno/Clima: terrestre /cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 2

Tesoro: —

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 2-3 DG (Mediana)

La cobra de hierro es un constructo tenaz, capaz de rastrear a sus víctimas casi en cualquier terreno.

Normalmente, la cobra de hierro mide 3' de largo y pesa unas 100 lb. Parece una cobra hecha de docenas de bandas circulares de hierro, unidas para formar un cuerpo de serpiente.

Se rumorea que las ocho primeras cobras de hierro, creadas hace mucho tiempo por un poderoso clérigo/mago, eran casi indestructibles. Desde entonces, otros lanzadores de conjuros han intentado copiar el diseño, pero con resultados siempre peores.

COMBATE

La cobra de hierro no posee inteligencia propia, pero su creador le puede ordenar que realice cualquier número de acciones. Si el creador no está presente, la cobra podrá obedecer órdenes simples (como "Vigila este tesoro" o "Busca y ataca al rey"), y las seguirá al pie de la letra. En combate, las tácticas de la cobra son directas: morder a la víctima hasta matarla.

Veneno (Ex): la cobra de hierro inyecta su veneno con cada ataque de mordisco con éxito. El depósito interno de veneno de la cobra contiene tres dosis; rellenar el depósito requiere un minuto. Los efectos dependen de qué tipo de veneno haya introducido el creador de la cobra en el depósito; normalmente una cobra de hierro contiene veneno de araña monstruosa Mediana (Fort niega CD 14, daño inicial y secundario 1d4 Fue), aunque se puede usar cualquier veneno de herida. **Rasgos de constructo:** las cobras de hierro son inmunes a los efectos enajenadores, de *dormir*, de muerte y nigrománticos, así como a los venenos, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que el efecto también funcione en



Cobra de hierro

COBRA DE HIERRO

objetos. No pueden resultar afectadas por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, ni consunciones de característica o energía, ni morir a causa del daño masivo. Las cobras de hierro no pueden curarse por sí mismas, si bien pueden ser sanadas mediante la reparación. No pueden ser revividas o resucitadas. Poseen visión en la oscuridad hasta 60 pies.

Acechar víctima (Sb): el creador de una cobra de hierro puede enviarla a acechar y atacar a cualquier criatura cuyo nombre él conozca. La cobra de hierro puede detectar la localización de la criatura, como si usara el conjuro *localizar criatura* con 12.º nivel de lanzador.

Sigilo (Ex): la cobra de hierro obtiene un bonificador de mejora de +10 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

Construcción

El cuerpo de una cobra de hierro se construye a partir de 100 lb. de hierro. El creador debe tener al menos 12.º nivel, y ser capaz de lanzar conjuros arcanos y divinos. La construcción de una cobra de hierro consume 1.000 PX del lanzador y requiere los conjuros *animar objeto*, *libertad de movimiento*, *geas/empeño* y *localizar criatura*.

Cuesta 20.000 po crear la cobra de hierro, incluidas las 1.000 po por el cuerpo. Para montar el cuerpo es necesaria una prueba con éxito de Artesanía (fabricación de armas) o Artesanía (fabricación de armaduras) (CD 20).

CONSERVADOR

Ajeno Mediano (extraplanario)

Dados de golpe: 4d8+8 (26 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40', Tr 20'

CA: 19 (+3 Des, +4 natural, +2 armadura de cuero), toque 13, prevenido 16

Ataque base/Presa: +4/+8

Ataque: guja (mimética) +8 c/c, o martillo de guerra (mimético) +8 c/c

Ataque completo: guja (mimética) +8 c/c, o martillo de guerra (mimético) +8 c/c y martillo de guerra (mimético) +3 c/c

Daño: guja 1d10+6, o martillo de guerra (mimético) 1d8+4 y martillo de guerra 1d8+2

Frente/Alcance: 5'/5'(10' con arma de alcance)

Ataques especiales: arma mimética, escupir veneno

Cualidades especiales: vista ciega 200', cambio corporal, RD 10/+1, disolución, mente colectiva, inmunidades, rasgos de ajeno, olfato, RC 13

Salvaciones: Fort +6, Ref +7, Vol +3

Características: Fue 19, Des 16, Con 14, Int 15, Sab 9, Car 6

Habilidades: Trepar +19, Escapismo +18, Esconderse +10, Escuchar +6, Saltar +19*, Saber (dos cualesquiera) +9, Moverse sigilosamente +10, Abrir cerraduras +10, Avistar +6

Dotes: Esquiva, Movilidad, Ataque elástico (A)

Terreno/Clima: cualquiera (plano desconocido)

Organización: solitario, equipo (2-4), escuadra (6-11), o falange (12-48)

Valor de desafío: 7

Tesoro: semiestándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +3



La mayoría de los eruditos considera que los conservadores fueron el intento de crear una raza de constructos que actuasen de espías o depositarios de saberes secretos. En algún momento de dicho proceso todo se estropeó y los conservadores empezaron a nacer bajo la condición de seres vivientes con voluntad propia. Ahora se dedican a vagar por los planos, empujados a descubrir los secretos de los demás, asegurándose de que nadie más los conozca.

A primera vista, un conservador se parece a un humano o a un semielfo, pero si se le mira atentamente, calvo y pálido, resalta su forma humanoide dotada de movimientos muy extraños; sus articulaciones se doblan en cualquier sentido. Además de este extraño aspecto, todos los conservadores se parecen mucho; suelen vestir un abrigo de cuero negro que les sirve de armadura y gafas de buzo, para disimular la inexistencia de ojos.

Los conservadores se ven empujados a descubrir lo que los demás no quieren saber. Son insaciables curiosos, pero prefieren observar el saber que buscan, antes que interactuar

con las criaturas que lo poseen. Una vez aprendido todo lo que esperan de una criatura, generalmente, tratan de silenciar a dicha criatura para que nadie más pueda enterarse de lo que sabe. A pesar de estas tácticas draconianas, se puede negociar con ellos y, sin duda, cumplen con la palabra dada. Las negociaciones pueden ser tan sencillas como sobornar al conservador con conocimientos, en lugar de un intercambio de información: a ningún conservador le gusta ceder sus secretos.

Los conservadores son de modales desconcertantes y rudos, consideran que las sutilezas de las culturas de las demás criaturas son caóticas e ininteligibles. Según la mayoría de las criaturas, los conservadores son demasiado intensos y lanzados, con frecuencia amenazadores, con los otros aunque intenten mostrar diplomacia.

Los conservadores hablan muy poco, ya que pueden comunicarse entre sí telepáticamente, aunque saben hablar común, celestial e infernal.

COMBATE

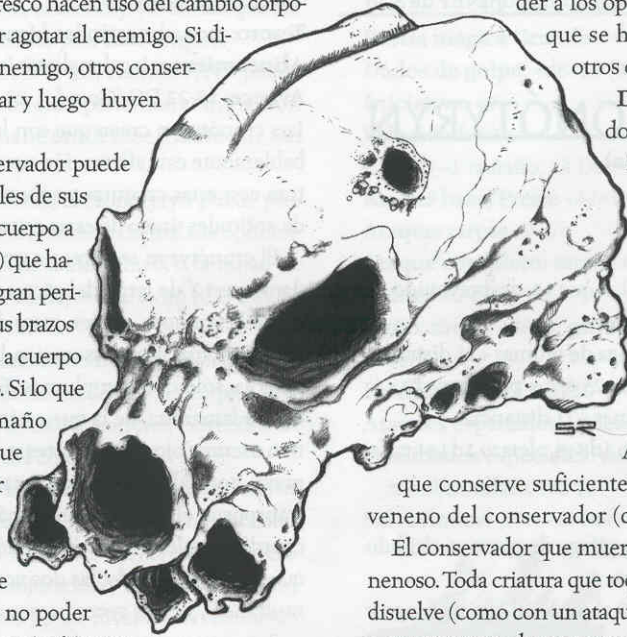
Por muy inteligentes que sean los conservadores, no son buenos innovando. Cuando descubren una táctica que les funciona, confían en ella ciegamente, hasta que en repetidas ocasiones se muestra ineficaz. Por lo tanto, es frecuente que los ataques del conservador vayan en oleadas. Ponen a prueba una estrategia, haciendo que ataque un solo conservador o un equipo pequeño. El resto de los conservadores permanece oculto en las proximidades, observando gracias a sus congéneres, las tácticas y puntos débiles del enemigo. Si el enemigo resulta ser demasiado fuerte como para que resulte vencedor el equipo de prueba, unos conservadores de refresco hacen uso del cambio corporal para teletransportarse e intentar agotar al enemigo. Si dicha táctica no consigue vencer al enemigo, otros conservadores de refresco ocupan su lugar y luego huyen para idear otro plan de ataque.

Arma mimética (Ex): el conservador puede dar a la carne y los huesos maleables de sus brazos, la forma de cualquier arma cuerpo a cuerpo (incluso de un arma exótica) que haya visto utilizar, empuñándola con gran pericia. Puede hacer que cada uno de sus brazos adopte la forma de un arma cuerpo a cuerpo de tamaño Mediano como máximo. Si lo que quiere imitar es un arma de tamaño Grande o un arma doble, tiene que fundir los dos brazos para conseguir dicha forma. El conservador no puede utilizar los brazos para crear armas cuerpo a cuerpo que sean de un tamaño tan grande como para no poder blandirla con normalidad. Un arma mimética posee todas las propiedades del tipo de arma estándar que representa.

Los ataques del conservador con sus armas miméticas se consideran ataques naturales; por lo tanto los conservadores no sufren los penalizadores normales por luchar con dos armas, no se les puede desarmar y no ganan ataques reiterativos con sus armas miméticas. También pueden blandir armas normales, incluso armas a distancia, aunque no lo hagan con frecuencia.

Escupir veneno (Ex): una vez cada 1d4 asaltos, el conservador puede escupir un veneno nauseabundo al contacto, en forma de cono de 20' (consulta las estadísticas en el aparte).

Vista ciega (Ex): el conservador es ciego, pero se mueve y lucha igual que si fuera una criatura vidente, por medio de un sónar, parecido al de un murciélago. Esta aptitud le permite ubicar los objetos y criaturas que se encuentren en un radio de 200'. El conservador normalmente no necesita realizar pruebas de Escuchar o Avistar para ubicar a las criaturas dentro de su radio de vista ciega. Un conjuro *silencio* anula dicha aptitud.



Cambio corporal (Sb): la mente colectiva y su incomparable conexión mental con los demás conservadores, le otorgan la aptitud sobrenatural de intercambiar posiciones con todo conservador vivo que se encuentre en un radio de 500'. Como acción estándar, puede hacer uso de *teleportar sin error* para llegar al emplazamiento exacto en el que se encuentra otro conservador, dicho conservador resulta teleportado y así se cambian el sitio de forma eficaz. Esta criatura puede hacer uso de esta aptitud de cambiar su emplazamiento con todo conservador inconsciente, moribundo o indefenso. Con mucha frecuencia, hacen uso de esta aptitud para sorprender a los oponentes, o para atacar a los oponentes que se hayan podido proteger del ataque de otros conservadores.

Disolución (Ex): cuando un conservador se ve capturado, sujeto, o está indefenso, tiene 10 asaltos para liberarse o para ser rescatado por otra criatura. Si no se ve libre antes de ese plazo, se disuelve en un charco de 5' de ancho, hecho del mismo veneno de contacto que escupen los conservadores. El charco y cualquier veneno extraído del mismo se evapora en 4 asaltos, a menos que se realice una prueba de Arte (elaboración de venenos) (CD20)

que conserve suficiente veneno del charco para una dosis de veneno del conservador (consulta las estadísticas en el aparte).

El conservador que muere también se disuelve en un charco venenoso. Toda criatura que toque al conservador, mientras que éste se disuelve (como con un ataque natural que infligiera el golpe mortal) o que toque un charco venenoso antes de su evaporación, debe realizar TS de Fortaleza para evitar los efectos del veneno.

Mente colectiva (Ex): todos los conservadores que estén a una distancia de 500' entre sí, se encuentran comunicados de forma constante. Si uno se percata de un peligro determinado, los demás también lo hacen. Si alguno no está desprevenido, no lo está ninguno. No se puede considerar que un conservador está flanqueado hasta que no lo están todos.

Inmunidades (Ex): los conservadores poseen una extraña fisiología y una mente inextricable que les hace ser más parecidos a constructos que a criaturas vivas. El conservador es inmune a los efectos enajenadores o de *dormir*, al veneno, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos de muerte, los nigrománticos y a cualquier efecto que precise de una salvación de Fortaleza, a menos que también actúe sobre objetos. No se ve afectado por golpes críticos, ataques furtivos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía ni muerte por daño masivo.

Rasgos de ajeno: los conservadores tienen visión en la oscuridad (distancia de 60') y no se les puede revivir ni resucitar (aunque el conjuro *deseo* o *milagro* puede devolverles la vida).

Resistencias (Ex): el conservador tiene resistencia 10 frente al ácido, el frío, el fuego, la electricidad y el sonido.

Olfato (Ex): el conservador puede detectar a los enemigos que se acercan, descubrir mediante el olor a los que se ocultan y seguir su pista mediante el olfato.

VENENO DEL CONSERVADOR

Contacto CD 14; Daño inicial mareado durante 2d6 asaltos; Daño secundario Con 2d6; Arte (elaboración de venenos) CD 20; precio 1.200 po.

Habilidades: los conservadores reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Tregar y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Tregar, incluso si tienen prisa o se ven amenazados. Además esa fisiología extraña y maleable, les confiere un bonificador racial +8 en pruebas de Salto y Escapismo. *Los conservadores no se ven limitados por su altura a la hora de determinar la distancia que pueden saltar.

PERSONAJES CONSERVADORES

La clase predilecta del conservador es el pícaro. El nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ conservador es su nivel de clase +7. Es decir, un conservador pícaro de 1.º nivel, tiene un NEP de 8, lo que equivale a un personaje de 8.º nivel.

CRONÓTYRYN

Bestia mágica grande (extraplanaria)

Dados de Golpe: 17d10+85 (178 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 30', V1 70' (regular)

CA: 36 (-1 tamaño, +5 Des, +22 natural), toque 14, desprevenido 31

Ataque base/Presa: +17/+29

Ataque: desgarramiento +25 c/c, o ráfaga de plumas +21 distancia

Ataque completo: 2 desgarramientos +25 c/c y picotazo +19 c/c y 2 aletazos +19 c/c, o ráfaga de plumas +21 distancia

Daño: desgarramiento 1d6+8, picotazo 1d8+4, aletazo 1d4+4, ráfaga de plumas 2d6+8

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: acciones duales, ráfaga de plumas, chillido sónico, aptitudes sortílegas, conjuros.

Cualidades especiales: resistencia 20 al ácido, el frío, el fuego y la electricidad, plumas adamantinas, visión en la oscuridad 60', detectar magia, RD 20/+3, sabio, visión en la penumbra, inmunidad al sonido, RC 31

Salvaciones: Fort +15, Ref +15, Vol +10

Características: Fue 26, Des 21, Con 21, Int 22, Sab 17, Car 26

Habilidades: Averiguar intenciones +23, Avistar +33, Concentración +25, Conocimiento de conjuros +28, Escuchar +23, Saber (arcano) +26, Saber (Historia) +26, Saber (los planos) +26

Dotes: Apresurar aptitud sortílega, Apresurar conjuro, Ataque poderoso, Conjuración en silencio (A), Conjuración sin moverse (A), Maximizar conjuro, Soltura con un arma (desgarramiento), Voluntad de hierro

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Aqueronte)

Organización: solitario, pareja o nidada (4-8)

Valor de desafío: 19

Tesoro: monedas estándar, bienes estándar, objetos doble estándar

Alineamiento: legal maligno (normalmente)

Avance: 18-22 DG (Grande), 23-51 (Enorme)

Los cronótyryn creen que son los amos del tiempo. Aunque probablemente esta afirmación no sea cierta, aquellos que se encuentran con estas criaturas y sobreviven la creen, debido al conjunto de aptitudes único de estas criaturas-pájaro.

El cronótyryn se parece a un pájaro grande, y mide aproximadamente 12' de largo del pico a la cola. Un par de brazos enjutos, de piel escamosa, surgen justo de debajo de sus alas. Los que han visto un cronótyryn asemejan la forma de su cuerpo a la de una gárgola, sólo que con plumas. Estas plumas son del color oscuro de la adamantita, de la que están compuestas. Los cronótyryn tienen oscuros ojos penetrantes y el pico largo y curvo de las aves de presa; normalmente llevan una especie de arnés que les permite transportar el diverso equipo mágico que fabrican. El cerebro y las cuerdas vocales duales del cronótyryn lo hacen especialmente inquietante: a menudo, las dos voces mantienen conversaciones simultáneas, y otras veces parece que se hacen eco.

Se cree que los cronótyryn son nativos de Aqueronte, aunque estas criaturas se han dispersado por los distintos planos de existencia. Acaparadores de conocimientos, la mayoría de los cronótyryn no compartirán ninguna información voluntariamente. Sus nidos están contruidos en lugares secretos y apartados, y normalmente consisten en un revoltijo de parafernalia mágica que las criaturas han ido acumulando de sus víctimas.

Los cronótyryn hablan abisal, infernal, celestial, dracónico, y otras tres lenguas adicionales (normalmente infracomún, gílgante y orco).

COMBATE

Los cronótyryn poseen grandes poderes mágicos, y son capaces de desatar tremendas fuerzas sobre sus enemigos. También son bastante arrogantes. El cronótyryn suele comenzar el combate a distancia, acribillando a los enemigos con conjuros, y quizá con una ráfaga de plumas. Si un oponente es particularmente duro, no dudará en usar su aptitud de *detener el tiempo* pa-



Cronótyryn

ra lanzar innumerables aptitudes sortilegas y conjuros devastadores sobre él.

Acciones duales (Sb): el cronótyryn posee dos cerebros diferentes y dos laringes separadas. En cualquier asalto dado, el cronótyryn puede efectuar las acciones correspondientes a dos asaltos, como si se tratara de dos criaturas diferentes. Esto quiere decir que puede usar una acción de ataque completo y un movimiento doble; dos acciones de asalto completo y dos pasos de 5 pies; una acción de ataque completo, una acción de movimiento y una aptitud sortilega; dos aptitudes sortilegas y dos acciones de movimiento; etcétera. Si está lanzando conjuros a la defensiva, el cronótyryn tendrá que hacer pruebas de Concentración separadas para cada conjuro.

Ráfaga de plumas (Ex): tres veces al día, el cronótyryn puede disparar un aluvión de plumas contra sus oponentes, como acción de ataque a distancia. Este ataque tiene un alcance máximo de 60', sin incrementos de distancia.

Chillido sónico (Sb): una vez al día, el cronótyryn puede preferir una explosión de 20' de increíble sonido contra sus oponentes. Este ataque inflige 8d6 puntos de daño sónico, o la mitad de esta cantidad con una salvación de Reflejos con éxito (CD 26). La explosión se centra en el cronótyryn.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *intermitencia, debilidad mental, teleportar sin error*; 3/día: *desplazamiento, detener el tiempo*; 1/día: *cuerpo férreo, desplazamiento de plano, estasis temporal*. Nivel 20.º de lanzador; salvación CD 18 + nivel del conjuro.

Conjuros: un cronótyryn puede lanzar conjuros arcanos como un hechicero de 12.º nivel (conjuros/día 6/8/8/8/6/4; conjuros conocidos 9/5/5/4/3/2/1; salvación CD 18 + nivel del conjuro). Los cronótyryn prefieren los conjuros de conjuración y transmutación a todos los demás. Una lista de conjuros típica: nivel 0: *luces danzantes, detectar veneno, llamarada, sonido fantasma, mano del mago, remendar, rayo de escarcha, leer magia, resistencia*; nivel 1.º: *retirada expeditiva, grasa, proyectil mágico, niebla de oscurecimiento, escudo*; nivel 2.º: *gracia felina, aguante, nube brumosa, flecha ácida de Melf, telaraña*; nivel 3.º: *desplazamiento, rayo relampagueante, tormenta de aguanieve, ralentizar*; nivel 4.º: *tentáculos negros de Evard, invisibilidad mejorada, polimorfar a otro*; nivel 5.º: *nube aniquiladora, inmovilizar monstruo*; nivel 6.º: *desintegrar*.

Plumas adamantinas (Ex): las plumas del cronótyryn están compuestas de una aleación de adamantita. Esto proporciona a la criatura la capacidad de dañar a sus enemigos con las plumas (ver 'Ráfaga de plumas' más arriba).

Detectar magia (Sb): el cronótyryn puede produ-

cir el efecto de un *detectar magia* (nivel 20.º de lanzador) a voluntad.

Sabio (Ex): el cronótyryn realiza las pruebas de cualquier habilidad de Saber como si tuviera un mínimo de 10 rangos en esa habilidad. Para sobrepasar este mínimo de 10 rangos, el cronótyryn deberá asignar más de 10 rangos a la habilidad, como de ordinario.

Habilidades: los cronótyryn obtienen un bonificador racial de +10 a las pruebas de Avistar.

DEINÓNICO TI-KHANA

Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 4d8+16 (34 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 60'

CA: 21(-1 tamaño, +3 Des, +9 natural), toque 12, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +4/+12

Ataque: zarpas +7 c/c

Ataque completo: zarpas +7 c/c y 2 garras delanteras c/c y mordisco +2 c/c

Daño: zarpas 2d6+4, garra delantera 1d3+2, mordisco 2d4+2 más veneno

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: veneno, poderes psiónicos

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato, RC 16

Salvaciones: Fort +8, Ref +7, Vol +2

Características: Fue 19, Des 17, Con 19, Int 4, Sab 12, Car 10

Habilidades: Escondarse +9, Saltar +14, Escuchar +10, Avistar +10, Supervivencia +10*

Dotes: Correr, Rastrear
Terreno/Clima: bosque y subterráneo/templado

Organización: solitario, pareja o manada (3-6)

Valor de desafío: 5

Tesoro: —

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 5-8 PG (Grande)

El ti-khana es el extraño resultado de experimentar con el yuan-ti y cruzarlo, se trata de un híbrido psiónico de un animal reptiliano o de una bestia mágica que posee las cualidades del yuan-ti.

El deinónico ti-khana se parece mucho a sus antepasados: es un reptil alargado que camina sobre sus patas tra-



Deinónico ti-khana

seras. El cuerpo es algo más largo que el del deinónico normal, pudiendo llegar a los 14' de largo, y unos 8' de alto, mientras que su peso es de unas 900 lb. Su piel está cubierta por unas escamas gruesas de colores y en la boca, tiene dos colmillos largos que sobresalen de entre sus dientes rasgantes.

COMBATE

El deinónico ti-khana salta sobre su presa y la rasga con sus zarpas (lo que cuenta como un solo ataque), la sujeta con sus garras delanteras y la muerde con sus terribles mandíbulas. A todo esto se añade un veneno tóxico, lo que hace que el ataque del deinónico sea aún más temible. **Veneno (Ex):** el deinónico ti-khana inyecta su veneno (un TS de Fortaleza CD 16 lo niega) con cada ataque de mordisco que logra. El daño inicial y el secundario es el mismo (1d6 Con).

Poderes psiónicos (St): el deinónico ti-khana puede producir a voluntad los siguientes efectos.

Detectar veneno: como si fuera dicho conjuro, lanzado por un hechicero de 6.º nivel.

Forma alternativa: el deinónico ti-khana puede adoptar la forma de una víbora entre Menuda y Grande (consulta el *Manual de monstruos*). Esta aptitud es similar a la de un conjuro *cambiar de forma*, lanzado por un hechicero de 19.º nivel, pero sólo admite las formas viperinas. El deinónico ti-khana utiliza su propio veneno, o el de la víbora, según prefiera.

Aversión: el deinónico ti-khana crea un efecto de compulsión destinado a una criatura en un radio de 30'. El sujeto debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD17) o recibirá aversión a las serpientes durante 10 minutos. Los sujetos afectados deben mantenerse alejados de todas las serpientes ya sean yuan-ti o ti-khana vivas o muertas, por lo menos 20'. Si ya están a esos 20' se pueden escapar. Un sujeto puede superar la compulsión si realiza otra salvación de Voluntad (CD 17), aunque va a continuar padeciendo una gran ansiedad. Dicha ansiedad le otorga un penalizador -4 de Destreza, hasta que su efecto se desvanezca o el sujeto ya no se encuentre a esos 20' de distancia de la serpiente yuan-ti o ti-khana. Por lo demás, esta aptitud es igual a la de un conjuro *antipatía* lanzado por un hechicero de 16.º nivel.

Olfato (Ex): el deinónico ti-khana puede detectar a los enemigos que se aproximan o esconden y husmean, rastreándolos mediante el olfato.

Habilidades: el deinónico ti-khana recibe un bonificador racial +8 en pruebas de Esconderse, Saltar, Escuchar, Avistar y Supervivencia. *El bonificador de pruebas de Supervivencia sube a +12 cuando rastrea con el olfato.

PLANTILLA: TI-KHANA

"Ti-khana" es una plantilla (o rasgo genérico) que se puede unir a cualquier lagarto, dinosaurio, serpiente o a cualquier animal o bes-

tia mágica que sea reptiliana. El tipo de la criatura pasa a ser bestia mágica. Se utilizan las estadísticas y las características de la criatura base, salvo las que se indican a continuación.

CA: la armadura natural mejora en +4

Ataques: como bestia mágica, la criatura ti-khana recibe un bonificador de ataque base idéntico a sus Dados de golpe. Si la criatura base no tiene ataque de mordisco, la criatura ti-khana recibe uno.

Daño: el ataque de mordisco de una criatura ti-khana, inflige o el daño que aparece indicado en la tabla de abajo, o el de la criatura base, dependiendo de cual sea el mayor. Además del daño, el mordisco del ti-khana inyecta veneno.

Tamaño del Ti-khana	Daño por mordisco
Minúsculo	1
Diminuto	1d2
Menudo	1d3
Pequeño	1d4
Mediano	1d6
Grande	2d4
Enorme	2d6
Gargantuesco	2d8
Colosal	4d6

Ataques especiales: la criatura ti-khana gana todos los ataques especiales siguientes.

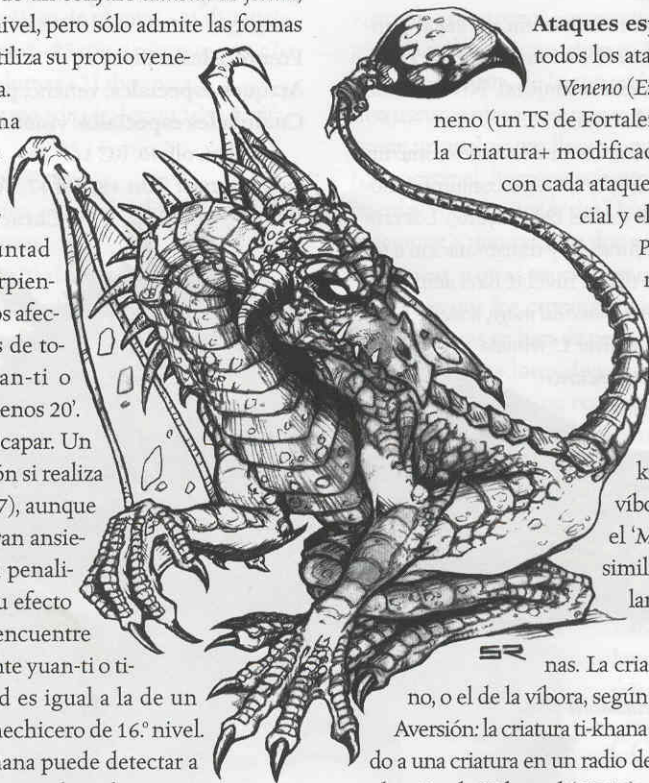
Veneno (Ex): la criatura ti-khana inyecta su veneno (un TS de Fortaleza CD 10+1/2 de Dados de Golpe de la Criatura+ modificador de Con de la criatura lo niega) con cada ataque de mordisco que logra. El daño inicial y el secundario es el mismo (1d6 Con).

Poderes psiónicos (St): la criatura ti-khana puede producir a voluntad los siguientes efectos.

Detectar veneno: como el conjuro, lanzado por un hechicero de 6.º nivel.

Forma alternativa: la criatura ti-khana puede adoptar la forma de una víbora entre Menuda y Grande (consulta el *Manual de monstruos*). Esta aptitud es similar a la de un conjuro *cambiar de forma*, lanzado por un hechicero de 19.º nivel, pero sólo admite las formas viperinas. La criatura ti-khana utiliza su propio veneno, o el de la víbora, según prefiera.

Aversión: la criatura ti-khana crea un efecto de compulsión destinado a una criatura en un radio de 30'. El sujeto debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD17) o recibirá aversión a las serpientes durante 10 minutos. Los sujetos afectados deben mantenerse alejados de todas las serpientes ya sean yuan-ti o ti-khana vivas o muertas, por lo menos 20'. Si ya están a esos 20' se pueden escapar. Un sujeto puede superar la compulsión si realiza otra salvación de Voluntad (CD 17), aunque va a continuar padeciendo una gran ansiedad. Dicha ansiedad le otorga un penalizador -4 a la Destreza, hasta que su efecto se desvanezca o el sujeto ya no se encuentre a esos 20' de distancia de la serpiente yuan-ti o ti-khana. Por lo demás, esta aptitud es igual a la de un conjuro *antipatía* lanzado por un hechicero de 16.º nivel.



SR

Cuando el yuan-ti utiliza esta aptitud, la aversión se aplica a las criaturas ti-khana así como a las serpientes y yuan-ti.

Cualidades especiales: el ti-khana tiene una resistencia a conjuros de 13+ el Valor de desafío de la criatura base.

Características: la destreza y la Inteligencia de una criatura ti-khana sube +2.

Habilidades: la criatura ti-khana tiene los puntos de habilidad normales como una bestia mágica de sus puntos de golpe e Inteligencia ($[(2+ \text{modificador de Inteligencia}) \times [\text{PG} + 3]]$).

Terreno/clima: bosque templado y subterráneo

Valor de desafío: idéntico al de la criatura base +2.

Alineamiento: Siempre caótico maligno

Ajuste de nivel: +4

DEMODAND

El plano prisión de Cárceri es el hogar de muchos tipos de criaturas. Sus prisioneros traman constantemente para encontrar una forma de escapar de su existencia infernal, pero hay ojos vigilantes que se ocupan de que estos planes nunca tengan éxito. Los demodand se han nombrado a sí mismos guardianes de la población de Cárceri. Son los carceleros y vigilantes, aunque ellos mismos son casi tan prisioneros del plano como los propios suplicantes que intentan vigilar.

Por supuesto, el número de suplicantes de Cárceri hace que la tarea de los demodand sea imposible, pero a ellos no les importa. Tras su exilio hace milenios de otro plano, por alguna razón hace tiempo olvidada (aunque los kelúbar y los shator están de acuerdo en que fue culpa de los farastu), los demodand fueron exiliados a las profundidades tarterianas de Cárceri para cumplir su castigo. Una vez allí, asumieron la tarea de imponer un orden, o algo parecido. En Cárceri también viven otras razas de demodand, y quizá también en otros planos, pero los farastu, kelúbar y shator son los más comunes.

Los demodand no restringen sus actividades a Cárceri. A veces se les puede encontrar en otros planos, persiguiendo como cazarrecompensas a aquellos que han escapado de las profundidades tarterianas. Aun así, estos demodand saben que su destino es volver a Cárceri.

COMBATE

Los demodand no buscan problemas con los visitantes de Cárceri. Sin embargo, el problema es que no distinguen entre visitantes y suplicantes normales. Si una criatura está en Cárceri, el demodand creerá que pertenece a ese lugar, y por tanto, que es su deber mantenerla allí.

Convocar demodand (St): los demodand pueden convocar a otros de su especie, como si lanzaran un conjuro de *convocar monstruo*, excepto porque las probabilidades de éxito están limitadas. Tira un d% y compara el resultado con la probabilidad de éxito que se indica en la descripción específica de la criatura. Si falla, ningún demodand acudirá a la llamada. Los demodand convocados regresarán automáticamente a su hogar en Cárceri al cabo de 1 hora. Un demodand que haya sido convocado no podrá usar su propia aptitud de *convocar demodand* durante 1 hora.

Rasgos de los demodand

Libertad de movimiento (Sb): todos los demodand obtienen de continuo los beneficios de la *libertad de movimiento*, como el mismo conjuro de un lanzador de 10.º nivel.

Inmunidad al veneno (Ex): todos los demodand son inmunes al veneno.

Rasgos de ajeno: los demodand poseen visión en la oscuridad (hasta 60', o hasta 120' los shator). No pueden ser revividos ni resucitados.

FARASTU

Ajeno Mediano (maligno, extraplanario)

Dados de golpe: 11d8+22 (71 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 40'

CA: 25 (+1 Des, +14 natural), toque 11, desprevenido 24

Ataque base/Presa: +11/+23

Ataque: garra +15 c/c

Ataque completo: 2 garras +15 c/c, o mordisco +10c/c

Daño: garra 1d4+4, mordisco 1d6+2

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: limo adhesivo, agarrón mejorado, furia, aptitudes sortilegas, *convocar demodand*

Cualidades especiales: inmunidad al ácido, resistencia 10 al frío y al fuego, RD 10/+1, rasgos de ajeno, inmunidad al veneno, olfato, RC 23

Salvaciones: Fort +9, Ref +8, Vol +8

Características: Fue 19, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 16

Habilidades: Averiguar intenciones +12, Avistar +14, Buscar +12, Concentración +13, Diplomacia +6, Esconderse +12, Escuchar +14, Intimidar +16, Moverse sigilosamente +12, Supervivencia +1 (+3 seguir rastros), Trepar +22

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Cárceri)

Organización: solitario, equipo (2-4) o escuadra (6-10)

Valor de desafío: 11

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (a menudo)

Avance: 12-22 DG (Grande), 23-33 DG (Enorme)

Los farastu son el tipo más corriente de demodand. Ellos desempeñan la mayoría de las tareas de menor importancia, bajo las órdenes de los kelúbar y los shator. El resto de los demodand apenas tolera a los farastu, pues se les culpa de la transgresión, hace tiempo olvidada, que desembocó en el destierro de su raza a Cárceri.

Los farastu miden unos 7' de alto, y pesan unas 220 lb. Tienen los brazos y piernas largos, y la cabeza grande y oblonga. Sus cuerpos exudan continuamente una sustancia negra y espesa, parecida al alquitrán, que gotea lentamente por el descarnado cuerpo de la criatura.

Los farastu son arrogantes y crueles cuando no están en presencia de kelúbar o shator. Como ocupantes del peldaño más bajo de la sociedad demodand, disfrutan ejercitando su poder con criaturas más débiles, a las que saben que pueden mangonear.

Los farastu hablan la lengua de los demodand y el abisal.

Combate

Los farastu disfrutan cuando un prisionero bajo sus "cuidados" intenta escapar, ya que esto les permite dar rienda suelta a sus muchas frustraciones con la desgraciada criatura. Normalmente utilizan su furia en el primer asalto del combate, y luego tratan de arrebatar al oponente todas sus armas, antes de lanzarse sobre él con sus afiladas garras y sus

grandes bocas dentadas. Si consiguen desarmar al oponente, arrebatándole un arma poderosa, no dudan en blandirla ellos mismos.

Se puede convocar a un farastu mediante el conjuro *convocar monstruo IX*.

Limo adhesivo (Ex): el espeso limo alquitranado que segregan los farastu actúa como un potente adhesivo, sujetando a las criaturas y objetos que lo tocan. Debido a este limo adhesivo, los farastu obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de presa y de desarmar. Generalmente, el farastu intentará apresar a sus enemigos para destrozarlos luego con ataques naturales.

Cuando un arma golpea a un farastu, se queda pegada a menos que su portador tenga éxito en una salvación de Reflejos (CD 17). Para recuperar un arma pegada es necesaria una prueba de Fuerza (CD 17).

El aceite de linterna y otros aceites inflamables (como el fuego de alquimista) pueden disolver el limo adhesivo del farastu. Si se la empapa en aceite, la criatura necesitará 10 minutos para renovar la capa adhesiva. El farastu puede disolver el adhesivo a voluntad, y la sustancia se descompone un minuto tras la muerte de la criatura.

Agarrón mejorado (Ex): si un farastu logra alcanzar con un ataque de garra, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +23, ó +25 cuando está enfurecido, incluido el bonificador por limo adhesivo). Los farastu carecen de aptitudes especiales que les permitan dañar a los oponentes apresados, aparte de sus ataques naturales, pero el limo adhesivo los vuelve muy peligrosos en una presa.

Furia (Ex): tres veces al día, los farastu pueden entrar en un frenesí similar al de un bárbaro. El farastu obtiene un bonificador de +4 a Fuerza, un bonificador de +4 a Constitución y un bonificador de moral de +2 a las salvaciones de Voluntad, pero su-

frirá un penalizador de -2 a la CA. Los siguientes cambios tienen efecto mientras dure la furia: DG 11d8+44 (93 pg); CA 23, toque 9, desprevenido 22; Ataque base/Presa +13/+25; Ataque completo 2 garras +17 c/c y mordisco +12 c/c; Daño garra 1d4+6, mordisco 1d6+4; TS Fort +11, Vol +10; Fue 23, Con 18; Preparar +24. La furia dura 7 asaltos, pero el farastu puede terminarla antes si lo desea. Al final de la furia, la criatura no queda fatigada.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar magia, clarividencia/clariaudiencia, miedo, invisibilidad, don de lenguas*; 3/día: *nube brumosa, rayo de debilitamiento*; 2/día: *disipar magia*. Nivel 11.º de lanzador; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

Convocar demodand (St): una vez al día, el farastu puede intentar convocar 1d4 farastu, con una probabilidad de éxito del 30% (un resultado de 71-100 en un d%).

Olfato (Ex): el farastu puede detectar seres que se aproximan, descubrir husmeando a enemigos escondidos, y rastrear mediante su sentido del olfato.

Habilidades: el limo adhesivo del farastu le proporciona un bonificador racial de +8 a las pruebas de Preparar.

KELÚBAR

Ajeno Mediano (maligno, extraplanario)

Dados de golpe: 13d8+39 (97 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 30', V1 60' (regular)

CA: 27 (+1 Des, +16 natural), toque 11, desprevenido 27

Ataque base/Presa: +13/+18

Ataque: garra +18 c/c



Farastu

Kelubar

Sbator

• BAX602

Ataque completo: 2 garras +18 c/c, o mordisco +16 c/c

Daño: garra 1d4+5 más ácido, mordisco 1d6+2 más ácido

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: limo ácido, ataque furtivo +4d6, aptitudes sortilegas, hedor, convocar demodand

Cualidades especiales: inmunidad al ácido, inmunidad al frío, RD 15/+2, rasgos de ajeno, inmunidad al veneno, evasión, inmunidad al fuego, RC 25, esquivas asombrosas

Salvaciones: Fort +11, Ref +9, Vol +10

Características: Fue 20, Des 13, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 18

Habilidades: Averiguar intenciones +22, Avistar +18, Concentración +19, Diplomacia +28, Disfrazarse +4 (+6 actuar), Engañar +24, Escondarse +9, Escuchar +18, Intimidar +22, Moverse sigilosamente +9, Reunir información +6, Saber (local) +18, Saber (los planos) +18, Supervivencia +2 (+4 en otros planos)

Dotes: Ataque elástico, Ataque múltiple, Esquivas, Iniciativa mejorada, Movilidad

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Cárceri)

Organización: solitario, equipo (2-4) o escuadra (6-10)

Valor de desafío: 13

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (a menudo)

Avance: 13-22 DG (Grande), 23-39 DG (Enorme)

Los kelúbar son los burócratas de la sociedad de los demodand. Actúan como intermediarios entre los shator y los farastu, así como de supervisores de las escuadras de farastu. El limo que recubre su piel hace juego perfectamente con sus olorosas personalidades.

Los kelúbar son obesos, en parte debido a que llevan una vida bastante sedentaria. Pesan cerca de 500 lb, miden unos 8' de alto, y poseen alas como las de los murciélagos, con una envergadura de casi 18'. Su piel tiene bultos y es áspera y correosa, cubierta por completo de un limo verde pálido que da a su piel oscura un tono grotesco.

Como todos los demodand, los kelúbar se deleitan en la sumisión de otros. Aunque prefieren dialogar a luchar, no dudan en entrar en combate si surge la necesidad.

Los kelúbar hablan la lengua de los demodand, así como abisal y común.

Combate

Si se les coge por sorpresa, los kelúbar tratarán de negociar para alcanzar una posición mejor, en última instancia retrasando a sus oponentes con fingida diplomacia mientras buscan debilidades en los enemigos potenciales. En combate, intentarán convocar refuerzos, usar sus aptitudes sortilegas y entrar en cuerpo a cuerpo, por este orden.

Limo ácido (Ex): el limo que segrega el kelúbar añade +1d6 puntos de daño por ácido a sus ataques cuerpo a cuerpo. Con un golpe crítico, la explosión de ácido inflige +1d10 puntos de daño por ácido.

Ataque furtivo (Ex): en cualquier momento en el que el objetivo de un kelúbar pierda su bonificador de Destreza, o cuando esté siendo flanqueado por el kelúbar, éste infligirá 4d6 puntos de daño adicionales con un ataque cuerpo a cuerpo con éxito.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar magia, clarividencia/clariaudiencia, miedo, invisibilidad, flecha ácida de Melf, trepar cual arácnido, don de lenguas*; 3/día: *nube brumosa, rayo de debilitamiento*;

2/día: *bruma ácida, disipar magia*. Nivel 13.º de lanzador; salvación CD 14 + nivel del conjuro.

Hedor (Ex): el limo del kelúbar hiede a basura y descomposición. Todas las criaturas (excepto otros demodand) que se encuentren a menos de 30' del kelúbar deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 19) o les invadirán las náuseas. Esta condición dura tanto tiempo como la criatura permanezca en la zona, y otros 10 asaltos tras su marcha. Una salvación con éxito hace a la criatura inmune al hedor de ese kelúbar (pero no al de otros) durante un día.

Convocar demodand (St): una vez al día, el kelúbar puede intentar convocar 1d2 kelúbar con una probabilidad de éxito del 40% (un resultado de 61-100 en un d%), o 1d4 farastu con una probabilidad de éxito del 60% (un resultado de 41-100 en un d%).

Esquivas asombrosas (Ex): el kelúbar conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando está desprevenido o siendo golpeado por un atacante invisible; no puede ser flanqueado, excepto por un pícaro de 11.º nivel o superior. El shator puede flanquear a otros personajes que también tengan esquivas asombrosas como si fuera un pícaro de 7.º nivel.

Habilidades: los kelúbar obtienen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Averiguar intenciones, Engañar y Diplomacia.

SHATOR

Ajeno Grande (maligno, extraplanario)

Dados de golpe: 15d8+60 (127 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30', VI 70' (mala)

CA: 28 (-1 tamaño, +2 Des, +13 natural, +4 desvío), toque 15, desprevenido 26

Ataque base/Presa: +15/+25

Ataque: *bisarma* +2 Enorme +22 c/c, o garra +20 c/c

Ataque completo: *bisarma* +2 Enorme +22 c/c, o 2 garras +20 c/c y mordisco +18 c/c

Daño: *bisarma* +2 Enorme 2d6+11, garra 1d6+6, mordisco 2d6+3

Frente/Alcance: 10'/10' (20' con *bisarma*)

Ataques especiales: limo paralizante, aptitudes sortilegas, conjuros, convocar demodand

Cualidades especiales: inmunidad al ácido, inmunidad al frío, visión en la oscuridad 120', RD 20/+3, rasgos de ajeno, inmunidad al veneno, inmunidad al fuego, inmunidad a los efectos enajenadores, olfato, ver lo invisible, RC 30

Salvaciones: Fort +13, Ref +11, Vol +12

Características: Fue 23, Des 15, Con 18, Int 16, Sab 16, Car 21

Habilidades: Averiguar intenciones +21, Avistar +20, Buscar +17, Concentración +19, Diplomacia +24, Disfrazarse +20 (+22 actuar), Engañar +20, Escondarse +17, Escuchar +20, Intimidar +25, Moverse sigilosamente +17, Reunir información +7, Saber (arcano) +18, Saber (local) +18, Saber (los planos) +18, Supervivencia +3 (+5 siguiendo rastros o en otros planos)

Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Conjuros penetrantes, Derribo mejorado, Pericia, Reflejos de combate.

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Cárceri)

Organización: solitario, equipo (2-4) o camarilla (2-4, más 6-10 farastu y 4-6 kelúbar)

Valor de desafío: 16

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: neutral maligno (a menudo)

Avance: 16-22 DG (Grande), 23-30 DG (Enorme), 31-45 (Gargantuesco)

Los shator se encuentran en la cúspide de la sociedad demodand. Si los farastu son los carceleros de Cárceri, los shator son los guardianes. Excepcionalmente crueles, los shator esperan en secreto que los que están ligados al plano traten de escapar, sólo para poder cazarlos.

Los shator son obesos y repugnantes. Miden 10' de alto y pesan cerca de 700 lb. De la espalda les salen grandes alas como las de los murciélagos, y un limo pálido les gotea de la boca de rana, con colmillos, y también por la piel.

Los shator toman todas las decisiones sobre la persecución de los fugitivos de Cárceri, usando su capacidad innata para cambiar de plano para enviar a otros demodand como cazarrecompensas a que traigan de vuelta a los huidos. Conspiran continuamente contra otras facciones de Cárceri, con la esperanza de aumentar la influencia de los demodand. Es raro que los shator confíen los unos en los otros; normalmente prefieren actuar mediante sus contingentes de sirvientes farastu y kelúbar, si bien algunos sí se agruparán para hacer frente a un obstáculo común.

Los shator hablan la lengua de los demodand, así como abisal, infernal y común.

Combate

Los shator suelen ir acompañados de grupos de aduladores farastu y kelúbar. Normalmente, este séquito permite al shator mantenerse apartado del combate, si lo desea. Los shator prefieren usar sus conjuros y aptitudes sortílegas a distancia, y pueden escupir su limo paralizante como ataque a distancia. Si se ve forzado a luchar cuerpo a cuerpo, el shator usará su *bisarma* +2 Enorme para derribar a su oponente desde 10' de distancia, siguiendo con un ataque gratuito, gracias a la dote Derribo mejorado. Debido a la dote Reflejos de combate, el shator puede usar esta táctica contra varios oponentes en el mismo asalto.

Limo paralizante (Ex): el limo del shator actúa como una toxina nerviosa. Las criaturas que sean alcanzadas por un ataque de garra o mordisco del shator deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 21) o quedarán paralizadas durante 3d6 asaltos. El shator puede escupir un glóbulo de limo como ataque de toque a distancia con un alcance de 30', con los mismos efectos.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *detectar magia, clarividencia/ clariaudencia, miedo, invisibilidad, trepar cual arácnido, don de lenguas*; 3/día: *nube aniquiladora, nube brumosa, rayo de debilitamiento, nube apestosa*; 2/día: *disipar magia*; 1/día: *hechizar a las masas*. Nivel 15.º de lanzador; salvación CD 15 + nivel del conjuro.

Conjuros: el shator puede lanzar conjuros arcanos como un hechicero de 8.º nivel (conjuros/día 6/8/7/6/4; conjuros conocidos 8/5/3/2/1; salvación CD 15 + nivel del conjuro). Una lista de conjuros típica: nivel 0: *luces danzantes, atontar, llamarada, sonido fantasma, leer magia, mano del mago, abrir/cerrar, rayo de escarcha*; nivel 1.º: *agrandar, armadura del mago, proyectil mágico, niebla de oscurecimiento, impacto verdadero*; nivel 2.º: *fuerza de toro, detectar pensamientos, terribles carcajadas de Tasha*; nivel 3.º: *intermitencia, bola de fuego*; nivel 4.º: *confusión*.

Convocar demodand (St): una vez al día, el shator puede intentar convocar 1d2 shator con una probabilidad de éxito del 30% (un resultado de 71-100 en un d%), ó 1d4 kelúbar ó 1d6 farastu (a elección del shator) con una probabilidad de éxito del 70% (un resultado de 31-100 en un d%).

Inmunidad a los efectos enajenadores (Ex): el shator es inmune a todos los efectos y conjuros con el descriptor de enajenador.

Olfato (Ex): el shator puede detectar seres que se aproximan, descubrir husmeando a enemigos escondidos, y rastrear medianamente su sentido del olfato.

Ver lo invisible (Sb): esta aptitud funciona como el conjuro *ver lo invisible*, excepto porque siempre está activo y su alcance se limita a la visión del shator.

DEMONIO

El Abismo alberga una increíble variedad de demonios. Estos moradores malignos tienen muchas formas y distintas capacidades. Estas criaturas combaten y se manipulan las unas a las otras, cada una de ellas luchando por su autonomía personal al tiempo que tratan de subyugar a las demás. Cuando no están en conflicto entre ellos, los demonios combaten contra las distintas fuerzas del bien, así como con los habitantes legales malignos de los Nueve infiernos.

Los tanar'ri, amos indiscutibles del Abismo, constituyen el mayor y más diverso grupo de demonios.

COMBATE

Los demonios disfrutan con el combate. Los que poseen aptitudes sortílegas suelen usarlas a distancia. Muchos demonios pueden crear oscuridad, cosa que hacen a menudo antes de enzarzarse cuerpo a cuerpo.

Rasgos de ajeno: los demonios poseen visión en la oscuridad (hasta 60'). No pueden ser revividos ni resucitados, aunque un conjuro de *deseo* o *milagro* puede devolverles la vida.

Rasgos de tanar'ri: los tanar'ri pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura dentro de un alcance de 100' que tenga un idioma. Los tanar'ri son inmunes a la electricidad y el veneno, y poseen resistencia 20 al ácido, el frío y el fuego.

ÁLKILITH

Ajeno Mediano (caótico, maligno, extraplanario)

Dados de golpe: 11d8+33 (82 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40'

CA: 23 (+7 Des, +6 natural), toque 17, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +11/+14

Ataque: golpetazo +19 c/c

Ataque completo: 4 golpetazos +19 c/c

Daño: golpetazo 1d8+3 más ácido

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: ácido, forma de nube aniquiladora, aptitudes sortílegas

Cualidades especiales: inmunidad al ácido, amorfo, comandar cienos, RD 20/+2, inmunidades, rasgos de ajeno, RC 23, convocar tanar'ri, rasgos de tanar'ri

Salvaciones: Fort +10, Ref +14, Vol +10

Características: Fue 16, Des 25, Con 16, Int 14, Sab

17, Car 15

Habilidades: Averiguar intenciones +17,

Avistar +19, Concentración +17, Diplomacia +20, Disfrazarse +2 (+4 actuar), Engañar +16, Escapismo +21, Escondarse +21, Escuchar +19, Intimidar +18, Moverse sigilosamente +21, Supervivencia +3 (+5 seguir rastros), Uso de cuerdas +7 (+9 ataduras)

Dotes: Alerta, Reflejos de combate, Soltura con un arma (golpetazo), Sutiliza con armas

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Abismo)

Organización: solitario o banda (2-4)

Valor de desafío: 14

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 12-22 DG (Grande), 23-33 DG (Enorme), 34-44 DG (Gargantuesco), 45+ DG (Colosal)

Incluso entre los demonios existen algunos que repugnan y aterrorizan a los demás: el álkilith es uno de ellos. Un horror informe, usado por los señores demonios para las misiones en regiones en donde la mayoría de los demonios dudarían en aventurarse, el álkilith es despreciado y temido por la mayoría de los demonios. Los álkilith prosperan en los lugares más asquerosos e inhóspitos del Abismo. Son la contaminación y la corrupción encarnadas, odiosamente vivas.

El álkilith es una masa temblona de corrupción verde fosforescente, rodeada de una envoltura resquebrajada y correosa que rezuma, segrega, se endurece y se agrieta continuamente. La superficie de su cuerpo está salpicada de glóbulos oculares inflamados y oscuros. Aunque los álkilith son al menos tan grandes como un humano, pueden dar forma a sus cuerpos amorfos para deslizarse por grietas de tan sólo 1" de anchura.

LOS ÁLKILITH Y EL LIBRO DE OSCURIDAD VII

Si estás usando el *Libro de oscuridad vil* en tu campaña, los álkilith sirven al príncipe demoníaco Juiblex. Los personajes de la clase de prestigio siervo de Juiblex pueden convocar un álkilith mediante la aptitud de *convocar a un demonio mayor* que obtienen en el 9.º nivel, incluso aunque el álkilith tenga un DG más de los que normalmente se permiten para el uso de esta aptitud.

Combate

A pesar de su forma gelatinosa, los álkilith pueden moverse a una velocidad respetable. Pueden atacar hasta cuatro veces por asalto con pseudópodos de limo ácido. Estas espantosas criaturas encuentran un gran placer en contaminar y corromper su entorno, y se sabe que han hecho caso omiso de atacantes para corromper un estanque de agua pura. No parece que haya un límite a lo grande que puede ser un álkilith; los viajeros planarios cuentan historias de álkilith del tamaño de lagos en las mayores profundidades del Abismo.

Ácido (Sb): todo el que sea alcanzado por un ataque de pseudópodo del álkilith deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 18) o sufrirá 1d6 puntos adicionales de daño por ácido. Además, cada vez que un personaje falle la salvación de Fortaleza contra uno de estos ataques, uno de sus objetos estará en peligro, como si hubiera obtenido un 1 natural en la tirada de ataque (consulta 'Objetos supervivientes tras un tiro de salvación' en el Capítulo 10 del *Manual del jugador*).

Forma de nube aniquiladora (Sb): como acción de asalto completo, un álkilith puede adoptar la forma de una nube de vapor tóxico verde. El álkilith se vuelve gaseoso (como si fuera objeto del conjuro *forma gaseosa*), y todo el que se encuentre dentro de la nube sufrirá los mismos efectos del conjuro *nube aniquiladora*. Volver a la forma sólida es una acción de asalto completo. Nivel 11.º de lanzador; salvación CD 17 (consulta la descripción del conjuro *nube aniquiladora*).

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *contagio, profanar, detectar magia, disipar magia, enervación, inmovilizar monstruo, círculo mágico contra el bien, nube apestosa, teleportar sin error* (sólo a sí mismo, más la carga máxima de objetos), *muro de hielo*; 3/día: *cono de frío, azote sacrilego*. Nivel 11.º de lanzador; salvación CD 17 + nivel del conjuro.

Amorfo (Ex): los álkilith no pueden ser objeto de golpes críticos ni ser flanqueados. Son inmunes a los efectos de *dormir*, el veneno, la parálisis, el aturdimiento y el polimorfismo.

Comandar cieno (St): como acción gratuita, el álkilith puede controlar las acciones de cualquier cieno hasta a 60' de distancia. El cieno puede tratar de resistirse con una salvación de Voluntad (CD 17).

Inmidades (Ex): los álkilith son inmunes a los gases nocivos, como los efectos de una *nube apestosa* y la aptitud de hedor de los monstruos. Sólo sufren la mitad del daño de las armas contundentes.



Álkilith

Convocar tanar'ri (St): una vez al día, un álkilith puede intentar convocar a un hezrou, con una probabilidad de éxito del 50% (un resultado de 51-100 en un d%).

INFERNAL DE SANGRE

Muerto viviente Grande (extraplanario)

Dados de golpe: 12d12 (78 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 40', VI 80' (perfecta)

CA: 31 (-1 tamaño, +2 Des, +20 natural), toque 11, desprevenido 29

Ataque base/Presa: +6/+18

Ataque: garra +13 c/c

Ataque completo: 4 garras +13 c/c y mordisco +8 c/c

Daño: garra 1d6+8 más consunción de energía, mordisco 1d8+4 más absorción de sangre

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: absorción de sangre, dominación, consunción de energía, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: resistencia 20 al ácido, el frío y el fuego, forma alternativa, crear engendro, RD 20/+2, inmunidad a la electricidad, curación rápida 5, forma gaseosa, RC 23, resistencia a la expulsión +6, rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort +4, Ref +8, Vol +13

Características: Fue 26, Des 15, Con -, Int 17, Sab 20, Car 21

Habilidades: Averiguar intenciones +20, Avistar +20, Buscar +19, Concentración +20, Diplomacia +7, Escondarse +17, Escuchar +20, Moverse sigilosamente +17, Supervivencia +5 (+7 seguir rastros)

Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos de combate, Reflejos rápidos

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Abismo)

Organización: solitario, pareja o banda (3-5)

Valor de desafío: 14

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 13-18 DG (Grande), 19-36 DG (Enorme)

Los infernales de sangre crean más infernales de sangre a partir de otros demonios de forma parecida a como los vampiros crean más vampiros a partir de humanoides. Su mirada puede minar la voluntad de los mortales.

El infernal de sangre es una criatura demoníaca del tamaño de un ogro que mide unos 9' de altura. Su

piel gruesa y escamosa es de un color morado oscuro, casi negro. Cada uno de sus cuatro fuertes brazos termina en una mano humana, cada uno de cuyos dedos está rematado por una garra. Los infernales de sangre tienen los ojos rojos y brillantes y hocico de lobo, con dientes afilados que parecen demasiado grandes para encajar en su boca.

Los infernales de sangre hablan abisal.

Combate

Un infernal de sangre carece de la sutileza de un vampiro corriente; no duda en lanzarse al cuerpo a cuerpo con las cuatro garras y su feroz mordisco.

Absorción de sangre (Sb): el infernal de sangre succiona la sangre de sus víctimas vivas cuando las alcanza con un ataque de mordisco. Cada ataque de mordisco con éxito inflige 1d4 puntos de consunción de Constitución.

Dominación (Sb): como los vampiros, los infernales de sangre pueden doblegar la voluntad de un oponente mirándolo a los ojos. Este ataque funciona como un ataque de mirada, excepto porque constituye una acción estándar, y las criaturas que sólo estén mirando al infernal de sangre no se verán afectadas. Cualquier criatura a menos de 30' a la que el infernal de sangre designe como objetivo del ataque cae inmediatamente bajo su influjo, como con el conjuro *dominar monstruo* (nivel 18.º de lanzador; salvación de Voluntad CD 21).

Consunción de energía (Sb): toda criatura golpeada por un ataque de garra del infernal de sangre deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 21) o recibirá un nivel negativo. Por cada nivel negativo otorgado, el infernal de sangre se recuperará de 5 puntos de daño. Si la cantidad de daño curada es superior al daño sufrido por la criatura, ésta ganará el exceso en forma de puntos de golpe temporales. Si el nivel negativo no es eliminado (con un conjuro como *restablecimiento*) antes de que transcurran 24 horas, el oponente afectado deberá tener éxito en un TS de Fortaleza (CD 21) para eliminarlo. Un fallo indicará que el nivel (o DG) del oponente se ven reducidos en uno.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar el bien*, *detectar magia*, *teleportar sin error* (sólo a sí mismo, más la carga máxima de objetos); 3/día: *martillo del caos*, *oscuridad*, *azote sacrilego*; 1/día: *blasfemia*, *profanar*. Nivel 18.º de lanzador; salvación CD 15 + nivel del conjuro.

Forma alternativa (Sb): como acción estándar, el infernal de sangre puede adoptar la forma de un murciélago



Infernal de sangre

BT





Klúrichir

así

o lobo terrible (normal o infernal), un aullador o una pesadilla. Esta aptitud funciona como el conjuro *polimorfarse* (nivel 12.º de lanzador), excepto porque el demonio también obtiene las aptitudes excepcionales de la forma adoptada. La criatura puede permanecer indefinidamente en la forma elegida.

Crear engendro (Sb): un ajeno del subtipo maligno que muera a causa del ataque de consunción de energía de un infernal de sangre (con un número de niveles negativos igual a sus DG, o por debajo del 1.º nivel) volverá a la vida como infernal de sangre 1d4 días tras la muerte. El nuevo infernal de sangre no conservará ninguna de las aptitudes que tuvo en vida.

Curación rápida (Ex): siempre que le quede al menos 1 pg, el infernal de sangre recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 5 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al infernal de sangre regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas. Si sus pg se ven reducidos a 0 ó menos, el infernal de sangre pasará automáticamente a forma gaseosa y tratará de escapar. La curación rápida empezará a funcionar tan pronto como haya descansado una hora en cualquier parte (no está limitado a un ataúd). Si se le lanza alguno de los conjuros *exorcismo*, *disipar el mal*, *destierro*, *máxima* o *palabra sagrada* mientras sus pg están por debajo de 1, el infernal de sangre será destruido por completo.

Forma gaseosa (Sb): a voluntad y como acción estándar, un infernal de sangre puede adoptar forma gaseosa. Esta aptitud funciona como el conjuro *forma gaseosa* (nivel 5.º de lanzador), excepto porque el infernal de sangre puede permanecer en esta forma indefinidamente y su velocidad de vuelo es de 20' (perfecta).

Resistencia a la expulsión (Ex): se considera que el infernal de sangre es un muerto viviente con 6 DG más de los que realmente tiene, a efectos de expulsarlo, reprenderlo, comandarlo o reforzarlo.

Rasgos de muerto viviente: los infernales de sangre son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad,

como a los efectos de *dormir*, de muerte, nigrománticos (a menos que afecten específicamente a los muertos vivientes) y enajenadores, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. No son afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consunciones de característica o de energía, y no pueden morir a causa del daño masivo. Un infernal de sangre no puede ser reanimado, y sólo puede ser resucitado si lo desea. Poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

Habilidades: los infernales de sangre obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Engañar, Esconderse, Escuchar y Moverse sigilosamente.

KLÚRICHIR (TANAR'RI)

Ajeno Enorme (caótico, maligno, extraplanario)

Dados de golpe: 20d8+120 (210 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 50', Vl 90' (mala)

CA: 34 (-2 tamaño, +2 Des, +24 natural), toque 10, desprevenido 32

Ataque base/Presa: +20/+37

Ataque: hacha de batalla +3 Enorme +30 c/c

Ataque completo: hacha de batalla +3 Enorme +30/+25/+20/+15 c/c, 6 2 pinzas +25 c/c y púas +20 distancia

Daño: hacha de batalla +3 Enorme 2d8+12/19-20/×3, pinza 2d6+4, púas 2d4+4 más veneno

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: aura de miedo, agarrón mejorado, veneno, rasgadura 2d6+13, aptitudes sortilégas, conjuros, *convocar tanar'ri*, pinzas vorpalinas 2d6+13

Cualidades especiales: RD 30/+5, rasgos de ajeno, ver lo invisible, RC 36, rasgos de tanar'ri

Salvaciones: Fort +18, Ref +14, Vol +15

Características: Fue 29, Des 15, Con 22, Int 20, Sab 16, Car 23

Habilidades: Averiguar intenciones +27, Avistar +27, Buscar +28, Concentración +29, Conocimiento de conjuros +28, Diplomacia +33, Disfrazarse +6 (+8 actuar), Engañar +29, Esconderse +25, Escuchar +27, Intimidar +31, Moverse sigilosamente +25, Saber (dos cualesquiera) +28, Supervivencia +4 (+6 seguir rastros)

Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (hacha de batalla), Crítico mejorado (pinzas vorpalinas), Combate con múltiples armas, Gran hendedura, Hendedura

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Abismo)

Organización: solitario, conjunto (2-3) o comitiva (1 klúrichir más 2 bálor, 2-3 márilith y 3-5 náfeshni)

Valor de desafío: 25

Tesoro: monedas estándar, bienes doble, objetos doble

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 21-30 DG (Enorme), 31-60 DG (Gargantuesco)

Hace falta algo realmente horripilante para asustar a los grandes demonios del Abismo. Si los bálor tienen pesadillas, seguramente pueden ser atribuidas a los klúrichir. Algunos demonios dicen que estas criaturas sirven como generales a los mayores señores del Abismo. Sea esto verdad o no, la vista de un klúrichir hace que la mayoría de los demonios huya en busca de protección.

El klúrichir mide 30' de alto. Su musculoso cuerpo está cubierto de piel de ese color ennegrecido que normalmente se asocia con los cadáveres que mueren a causa del frío extremo. Monstruosas alas rojas de murciélago salen de su espalda, y sus cuatro brazos tiemblan y se flexionan constantemente, como si buscaran presas frescas que aplastar y destruir. Su cara parece un cruce entre la de una mula y la de un orco que gruñe, y su cara, cuello y hombros están cubiertos de púas.

La característica más horrenda de la criatura está en su abdomen: una enorme boca abierta, con una lengua babeante y filas de dientes chirriantes, potentes y romos. Justo encima de estas fauces obscenas hay un par de enormes pinzas afiladas, del tamaño de grandes hojas de guadaña. Cuando descansa, las pinzas se abren y cierran lentamente, mientras que la boca permanece semiabierta, con un hilo de baba goteando lentamente de los labios flácidos. En combate, las pinzas tiemblan y chasquean siguiendo los movimientos del klúrichir, mientras que la boca babeante del abdomen de la criatura saliva, se relame, y ocasionalmente aulla.

Normalmente, los klúrichir sólo aparecen cuando un señor del Abismo tiene algún interés personal en alguna tarea y quiere asegurarse de su ejecución. Completamente seguros de su poder, los klúrichir no dudan en mangonear a otros demonios más débiles, y se sabe que ha habido incluso bálor que se movieron demasiado despacio y probaron el filo del hacha de un klúrichir.

Los klúrichir hablan abisal, común, celestial, dracónico, ígnaro e infracomún.

Combate

Los klúrichir son estrategas brillantes. Prefieren dejar que sean los demonios que les acompañan los que entren en combate cuerpo a cuerpo, mientras ellos permanecen en la retaguardia lanzando conjuros defensivos y usando sus aptitudes sortilegas más potentes. Si se ven forzados a combatir cuerpo a cuerpo, utilizarán sus hachas mágicas, lanzando ocasionalmente una lluvia de púas. Si consiguen agarrar a un oponente con las manos inferiores (las que no llevan el hacha), lo sujetarán cerca de su pecho, para poder decapitarlo con las pinzas vorpalinas. Si el klúrichir consigue cortar así la cabeza de la víctima, se meterá la cabeza y el cuerpo en la boca inferior, sin perderse ni un golpe del curso de la batalla.

LOS KLÚRICHIR Y EL MANUAL DE LOS NIVELES ÉPICOS

Si estás usando el *Manual de niveles épicos* en tu campaña, puedes reemplazar la dote Hendedura del klúrichir por la dote éptica Desgarrar con múltiples armas.

Aura de miedo (Sb): el klúrichir puede producir un efecto de miedo como acción gratuita. Esta aptitud funciona como el conjuro *miedo* (nivel 20° de lanzador; salvación CD 24), excepto porque afecta a todas las criaturas en un radio de 30' alrededor del klúrichir. Si una criatura tiene éxito en su TS contra el efecto, no podrá volver a ser afectada por el aura de miedo de ese klúrichir hasta pasado un día.

Agarrón mejorado (Ex): si un klúrichir logra alcanzar con un ataque de pinza a otra criatura que sea, al menos, una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +37). Si la inmoviliza, la arrastra hacia las pinzas vorpalinas y la boca, donde puede intentar atacarla con las pinzas vorpalinas (con un bonificador de ataque de +25). A partir de ese momento, el klúrichir puede, sencillamente, usar la pinza para inmovilizar a su oponente, sin sufrir penalizador alguno a las pruebas de presa y sin que se considere que el klúrichir esté apresado (ver 'Presa mejorada' más adelante). Cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de pinza y permitirá efectuar sobre la víctima un ataque de pinzas vorpalinas y otro de mordisco.

Presa mejorada (Ex): normalmente, una criatura involucrada en una presa que no quiere estar apresada debe sufrir un penalizador de -20 a las pruebas de presa. Sin embargo, cuando el klúrichir apresa con las pinzas nunca se le considera apresado. Puede efectuar ataques de presa con las pinzas de la forma normal, sin sufrir penalizadores a los otros ataques, y no necesita sufrir el penalizador de -20 a las pruebas de presa para que se considere que no está apresado.

Veneno (Ex): el klúrichir inyecta su veneno (Fort niega CD 16) con cada ataque de púa con éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (2d4 Fue).

Rasgadura (Ex): si un klúrichir acierta con las dos pinzas a un solo objetivo, se pegará al cuerpo del oponente y le desgarrará la carne. Este ataque inflige 2d6+13 puntos de daño. Normalmente, el klúrichir sólo usará esta aptitud con los oponentes de tamaño Enorme o mayor, a los que no puede agarrar.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *blasfemia, oscuridad profunda, profanar, detectar el bien, detectar la ley, disipar el bien, miedo, disipación mayor, círculo mágico contra el bien, hechizar a las masas, sugestión de masas, pirotecnia, leer magia, símbolo (cualquiera), telecinesis, teleportar sin error (sólo a sí mismo, más la carga máxima de objetos), don de lenguas (sólo a sí mismo), desacralizar, aura sacrílega, azote sacrílego, muro de fuego; 3/día: destrucción, enervación, tormenta de fuego, implosión, rematar a los vivos.* Nivel 20° de lanzador; salvación CD 16 + nivel del conjuro.

Conjuros: el klúrichir puede lanzar conjuros arcanos como un hechicero de 10° nivel (conjuros/día 6/8/8/7/6/4; conjuros conocidos 9/5/4/3/2/1; salvación CD 16 + nivel del conjuro). Los klúrichir prefieren los conjuros de abjuración y evocación a los demás. Una lista de conjuros típica: nivel 0: *marca arcana, atontar, perturbar muertos vivientes, llamarada, mano del mago, abrir/cerrar, prestidigitación, rayo de escarcha, resistencia*; nivel 1: *armadura del mago, proyectil mágico, escudo, contacto electrizante, dormir*; nivel 2: *aguante, esfera flamígera, flecha ácida de Melf, protección contra las flechas*; nivel 3: *bola de fuego, acelerar, protección contra los elementos*; nivel 4: *tormenta de hielo, piel pétrea*; nivel 5: *exorcismo*.

Convocar tanar'ri (St): una vez al día, un klúrichir puede convocar automáticamente a 4d10 quasit, 1d6 hezrou, 2 nalfeshni, 2 glabrezu, 2 márilith ó 2 bálor, a su elección.

Pinzas vorpalinas (Sb): una vez por asalto, el klúrichir puede efectuar un ataque de pinzas vorpalinas contra un oponente apresado en sus pinzas, siempre que tenga éxito en una prueba de presa. Las pinzas vorpalinas tienen un bonificador de ataque de +25 e infligen 2d6+13 puntos de daño con un ataque con éxito. Las pinzas provocan amenaza de crítico con un resultado natural de 18-20 en la tirada de ataque (a causa tanto de su filo natural como de la dote Crítico mejorado del demonio). Con un golpe crítico con éxito, las pinzas cercenan la cabeza del oponente. Algunas criaturas, como algunas aberraciones y la mayoría de los cienos, no tienen cabeza. Otras, como los gólems y los muertos vivos (excepto los vampiros), no se ven afectadas por la pérdida de su cabeza, pero la mayoría de las criaturas mueren cuando se les corta.

Ver lo invisible (Sb): esta aptitud funciona como el conjuro *ver lo invisible*, excepto porque siempre está activo y su alcance se extiende hasta el límite de la visión del klúrichir.

Habilidades: los klúrichir obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Averiguar intenciones e Intimidar, y un bonificador racial de +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

MAUREZHI (TANAR'RI)

Ajeno Mediano (caótico, maligno, extraplanario)

Maurezhi

RM

Dados de golpe: 5d8+5 (27 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40'

CA: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +5/+7

Ataque: mordisco +7 c/c

Ataque completo: mordisco +7 c/c y 2 garras +7 c/c

Daño: mordisco 1d6+2 más parálisis, garra 1d4+1 más parálisis

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: consumir, parálisis, abalanzarse, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: adoptar forma, RD 10/+1, rasgos de ajeno, RC 19, convocar criaturas, rasgos de tanar'ri

Salvaciones: Fort +5, Ref +6, Vol +5

Características: Fue 14, Des 15, Con 12, Int 9, Sab 12, Car 17

Habilidades: Avistar +11, Diplomacia +5, Disfrazarse +11* (+13* actuar), Engañar +11, Escondarse +10, Escuchar +11, Intimidar +5, Moverse sigilosamente +10, Saltar +18

Dotes: Alerta, Ataque múltiple

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Abismo)

Organización: solitario, pareja o manada (3-5)

Valor de desafío: 9

Tesoro: estándar, más equipo de los personajes consumidos

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: ver texto

Los maurezhi son horribles demonios que se alimentan de cadáveres. A diferencia de los necrófagos corrientes, pueden adoptar la forma de los humanoides que consumen.

En su forma natural, el maurezhi se parece mucho a un necrófago corriente. Su cuerpo encorvado y descarnado tiene la palidez de la muerte. Tiene las orejas largas y puntiagudas, y la boca llena de dientes serrados para desgarrar la

carne. Sus dedos alargados terminan en siniestras garras, y las piernas musculosas, que son como las de un gran gato, le permiten correr deprisa y abalanzarse sobre la presa.

Los maurezhi hablan abisal. Cuando un maurezhi adopta la forma de otra criatura, puede hablar cualquier lengua que la criatura pudiera hablar. Al igual que otros tanar'ri, los maurezhi también pueden comunicarse de forma telepática.

Combate

En su forma natural, el maurezhi se abalanza sobre la presa, desgarrándole la carne con garras y dientes. Sólo combate disfrazado como una criatura consumida si desea mantener ese disfraz, o si puede obtener una ventaja clara haciéndolo.

Consumir (Ex): cuando un maurezhi mata una criatura inteligente (Int 3 ó superior) y consume su cuerpo, obtiene poderes adicionales de esta truculenta comida. Debe comenzar a consumir el cadáver antes de que transcurran 10 minutos desde su muerte, y necesita 30 minutos para consumirlo por completo. Si el maurezhi es interrumpido durante este proceso, no podrá consumir completamente el cadáver ni obtendrá ningún beneficio.

Una criatura que haya sido consumida por un maurezhi no puede ser devuelta a la vida de ninguna forma que requiera parte del cadáver. Los conjuros *deseo*, *milagro*, o *resurrección verdadera* pueden devolver a la vida a una víctima consumida, pero hay una probabilidad del 50% de que incluso una magia tan poderosa fracase.

No hay límite al número de cadáveres que un maurezhi puede consumir de esta manera, pero sólo avanza (ver más adelante) cuando devora los cadáveres de humanoides cuyos DG o niveles



fueran, al menos, la mitad de sus propios DG. Por ejemplo, un maurezhi con 13 DG sólo podría avanzar devorando el cadáver de un personaje de, al menos, 7.º nivel.

Por cada cadáver humanoide adecuado que el maurezhi consuma, sus DG, bonificador de armadura natural, Fuerza, Inteligencia y bonificador de ataque base se incrementan en +1 cada uno. Sus TS base mejoran según sus nuevos DG. Obtiene un número de puntos de habilidad adicionales igual a 8 + su modificador de Inteligencia, y los gasta en habilidades que poseyera su víctima (las cuales son consideradas habilidades clásicas para el maurezhi). Si los DG adicionales hacen que los DG totales del maurezhi sean un múltiplo de 4, también ganará una nueva dote, que podrá elegir de entre aquellas que poseyeran sus anteriores víctimas, siempre que cumpla los prerrequisitos. Además, el maurezhi tiene acceso a los recuerdos de la criatura consumida, puede hablar cualquier lengua que ésta hablara, y puede adoptar la forma de esa criatura (ver más adelante).

El maurezhi puede alcanzar un máximo de 20 DG mediante estos avances. Su reducción de daño, resistencia a conjuros y VD mejoran según sus DG, como se indica en la tabla a continuación.

DG totales del maurezhi	Reducción de daño	Resistencia a conjuros	VD
5-7	10/+1	19	9
8-9	15/+1	20	10
10-14	20/+2	21	11
15-19	20/+2	22	12
20	30/+3	23	13

Parálisis (Ex): toda criatura que sea alcanzada por un ataque de garra o mordisco del maurezhi deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG del maurezhi + el modificador de Constitución del maurezhi) o quedará paralizada durante 1d6+4 minutos.

Abalanzarse (Ex): cuando el maurezhi carga, puede efectuar un ataque completo aunque ya se haya movido.

Aptitudes sortilegas: siempre activa: *reloj de la muerte*; a voluntad: *reanimar a los muertos*, *contorno borroso*, *causar miedo*, *toque gélido*, *campanas fúnebres*, *inmovilizar persona*, *invisibilidad*; 3/día: *miedo*. Nivel de lanzador igual a sus DG; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

Adoptar forma (Sb): el maurezhi puede adoptar la forma de cualquier criatura humanoide cuyo cadáver haya consumido. Esta aptitud funciona como el conjuro *alterar el propio aspecto* (nivel 10.º de lanzador), excepto porque el maurezhi puede permanecer indefinidamente en la forma elegida. Adoptar una nueva forma o regresar a la suya propia constituye una acción estándar.

Convocar criaturas (St): esta aptitud funciona como un conjuro de *convocar monstruo* del nivel apropiado, excepto porque las probabilidades de éxito están limitadas. Una vez al día, el maurezhi puede convocar automáticamente 1d4 necrófagos, ó 2d4 gibados con una probabilidad de éxito del 60% (un resultado de 41-100 en un d%). Esto funciona como la aptitud *convocar tanar'ri* de otros demonios.

Habilidades: el maurezhi obtiene un bonificador racial de +8 a las pruebas de Saltar. *Cuando usa su aptitud de adoptar forma, el maurezhi obtiene un bonificador de circunstancia adicional de +12 a las pruebas de Disfrazarse (para reflejar su acceso a los recuerdos de la forma adoptada, además de la alteración física).

MIRMÍXICO (TANAR'RI)

Ajeno Enorme (acuático, caótico, maligno, extraplanario)

Dados de golpe: 18d8+126 (207 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20', VI 40' (mala), Nd 60'

CA: 33 (-2 tamaño, +2 Des, +18 natural, +5 profano), toque 15, desprevenido 31

Ataque base/Presa: +18/+37

Ataque: *guadaña sacrílega* +3 Enorme +27 c/c

Ataque completo: *guadaña sacrílega* +3 Enorme +27/+22/+17/+12 c/c y 3 *guadañas sacrílegas* +3 Enormes +22 c/c, o mordisco +25 c/c y coletazo +25 c/c y 6 tentáculos +25 c/c

Daño: *guadaña sacrílega* +3 Enorme 2d6+14/19-20/×4 (principal), *guadañas sacrílegas* +3 Enormes 2d6+8/19-20/×4 (secundarias), mordisco 2d8+5, coletazo 1d8+5, tentáculo 1d6+5

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: arma de aliento, consunción de Carisma, constreñir 1d6+5, agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, *convocar tanar'ri*

Cualidades especiales: RD 30/+3, imbuir guadaña, rasgos de ajeno, RC 30, rasgos de tanar'ri, icor sacrílego

Salvaciones: Fort +18, Ref +13, Vol +18

Características: Fue 33, Des 15, Con 24, Int 22, Sab 24, Car 21

Habilidades: Averiguar intenciones +28, Avistar +30, Buscar +27, Concentración +29, Conocimiento de conjuros +29, Diplomacia +30, Disfrazarse +5 (+7 actuar), Engañar +26, Esconderse +15, Escuchar +30, Intimidar +28, Nadar +40, Saber (arcano) +27, Saber (los planos) +27, Saber (religión) +27, Supervivencia +7 (+9 seguir rastros o en otros planos)

Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Combate con múltiples armas, Crítico mejorado (*guadaña*), Hendedura, Soltura con un arma (*guadaña*)

Terreno/Clima: acuático/cualquiera (Abismo)

Organización: solitario

Valor de desafío: 21

Tesoro: monedas estándar, bienes doble, objetos estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 19-25 DG (Enorme), 26-48 DG (Gargantuesco), 49-54 DG (Colosal)

Los devastadores y terribles mirmíxicos se encuentran entre los más poderosos de los tanar'ri. Son temidos y respetados por la mayoría de los seres que encuentran.

El mirmíxico es una visión realmente aterradora. Su piel, verde y grasienta, es como la de una anguila, y mide cerca de 25' de largo. Una fila de largas púas recorre su espalda, y el extremo de su cola está rematado por una babeante boca de lamprea. El mirmíxico tiene un torso humanoide, poderosamente musculado, con cuatro brazos situados simétricamente en torno al pecho. Seis tentáculos como de pulpo se sitúan de forma similar alrededor de su cintura, donde el torso se convierte en una larga cola como la de una anguila. La cabeza del mirmíxico parece la de un reptil marino prehistórico, con un hocico con colmillos y diminutos ojos negros, pero con tres pares de cuernos en espiral, como los de un carnero.

Los mirmíxicos gobiernan grandes regiones de los océanos abisales desde sus ciudadelas flotantes, hechas de millones de toneladas de espinas de peces y afiladísimas conchas y corales. Son sus propios amos, y nunca sirven a otra criatura durante mucho tiempo. Muchos mirmíxicos dedican grandes cantidades de tiempo a buscar maneras de transportar sus ciudadelas flotantes a los mares de otras capas del Abismo, o incluso a otros planos, para expandir así sus imperios esclavizados.

Combate

A diferencia de los tanar'ri más poderosos, los mirmíxicos carecen de un enorme surtido de poderes sortilégos en los que confiar. No es que los necesiten; en combate, pocas criaturas pueden igualar la terrible furia de un mirmíxico encolerizado. Éste divide sus ataques entre las criaturas a las que puede afectar, y sólo concentra sus ataques en un único objetivo en el raro caso de que la criatura presente un desafío.

Arma de aliento (Sb): una vez por minuto, el mirmíxico puede exhalar un cono de 40' de sacrilego vapor negro. Todas las criaturas en la zona deberán tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 26) o quedarán mareadas. Las criaturas de alineamiento bueno sufrirán además 10d6 puntos de daño sacrilego (este daño se reduce a la mitad si la salvación de Reflejos tiene éxito). Por cada asalto después del primero en el que una víctima de alineamiento bueno permanece en contacto con el vapor, sufrirá automáticamente 5d6 de daño sacrilego adicional. El vapor permanece en la zona 1d6 asaltos antes de disiparse.



Mirmixico

Wástrilith

Skúlvin

Consunción de Carisma (Sb): cualquier criatura alcanzada por el coletazo de un mirmíxico deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 24) o perderá permanentemente 1d6 puntos de Carisma (o el doble con un golpe crítico). El mirmíxico recupera 5 puntos de daño (ó 10 con un golpe crítico) cada vez que consume Carisma, ganando cualquier exceso en forma de puntos de golpe temporales.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, el mirmíxico puede constreñir a un oponente que tenga apresado, infligiéndole 1d6+5 puntos de daño contundente.

Agarrón mejorado (Ex): si un mirmíxico logra alcanzar con un ataque de tentáculo a otra criatura que sea, al menos, una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +37). Si la inmoviliza, puede constreñir en el mismo asalto. A partir de ese momento, el mirmíxico tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar el tentáculo para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el mirmíxico no se considerará bajo la presa durante ese período.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *causar miedo, hechizar persona, hechizar monstruo, libertad de movimiento, telecinesia, teleportar sin error* (sólo a sí mismo, más la carga máxima de objetos), *visión veridalem*; 3/día: *controlar las aguas, controlar el clima, disipación mayor, aura sacrílega, azote sacrílego*. Nivel 18º de lanzador; salvación CD 15 + nivel del conjuro.

Convocar tanar'ri (St): una vez al día, el mirmíxico puede intentar convocar a 2d6 skúlvin o a un hezrou (a su elección), con una probabilidad de éxito del 55% (un resultado de 46-100 en un d%).

Imbuir guadaña (Sb): el mirmíxico puede imbuir energías mágicas sacrílegas en cualquier guadaña de gran calidad que toque, transformándola en una *guadaña sacrílega* +3 mientras que el demonio permanezca en contacto físico con ella. El mirmíxico puede imbuir de esta manera hasta cuatro guadañas a la vez; la mayoría llevan consigo cuatro enormes guadañas de gran calidad para este fin. Transformar una guadaña de esta manera es una acción de asalto completo, y el mirmíxico sólo puede imbuir una guadaña cada vez.

Icor sacrílego (Sb): la sangre del mirmíxico, espesa y parecida al alquitrán, rocía a cualquier criatura que dañe al demonio con un arma cuerpo a cuerpo, ya sea cortante, perforante o natural. Una salvación de Reflejos (CD 26) permite al atacante evitar la rociada; de otra forma, quedará nauseado durante 1d4 asaltos. Las criaturas de alineamiento bueno alcanzadas por este icor y que fallen la salvación sufrirán 2d6 puntos de daño sacrílego con el primer contacto.

Habilidades: los mirmíxicos obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Nadar para realizar acciones especiales o evitar peligros, y siempre pueden elegir 10 en esas pruebas, incluso si están siendo distraídos o amenazados.

LOS MIRMÍXICOS Y EL MANUAL DE NIVELES ÉPICOS

Si estás usando el *Manual de niveles épicos* en tu campaña, puedes reemplazar la dote Hendedura del mirmíxico por la dote épica Desgarrar con múltiples armas.

SKÚLVIN

Ajeno Grande (acuático, caótico, maligno, extraplanario)

Dados de golpe: 4d8+8 (26 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 10', Nd 50'

CA: 18 (-1 tamaño, +3 Des, +6 natural), toque 12, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +4/+12

Ataque: mordisco +7 c/c, o latigazo con la cola +7 c/c

Ataque completo: mordisco +7 c/c y 2 garras +5 c/c, o 4 latigazos con la cola +7 c/c

Daño: mordisco 1d8+4, garra 1d6+2, latigazo con la cola 1d4+4 más herida

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aura ralentizadora, herida

Cualidades especiales: RD 10/+1, rasgos de ajeno, RC 12, olfato

Salvaciones: Fort +6, Ref +7, Vol +3

Características: Fue 18, Des 16, Con 15, Int 5, Sab 8, Car 11

Habilidades: Avistar +6, Esconderse -1*, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +10, Nadar +19

Dotes: Ataque múltiple, Reflejos de combate

Terreno/Clima: acuático/cualquiera (Abismo)

Organización: solitario o banco (2-12)

Valor de desafío: 4

Tesoro: -

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 5-12 DG (Grande)

El skúlvin es un demonio bestial que ronda por los mares más hondonos del Abismo, constantemente a la caza de presas a las que atormentar y devorar.

El skúlvin parece un lagarto estilizado, con anchas patas con garras, que son casi como aletas. La cabeza es como la de una serpiente, con la mandíbula ancha y ojos negros y saltones. Tiene cuatro largas colas que pueden impulsarlo por el agua a gran velocidad; las afiladísimas púas de las colas las convierten también en armas terribles.

El rasgo más inquietante del skúlvin puede ser la extraña aura de energía mágica que hace que el resto de criaturas se muevan y reaccionen con agonizante lentitud. Los skúlvin sacan provecho de esta aura, permaneciendo justo fuera del alcance de la criatura ralentizada mientras se desangra hasta morir.

Los skúlvin hablan abisal.

Combate

Los skúlvin suelen cazar en bancos, y concentran todos sus ataques en un solo objetivo. A menudo se agrupan para atacar un asalto, y después se alejan nadando para observar con regocijo cómo su víctima se desangra hasta morir por sus numerosas heridas. Se puede convocar a un skúlvin mediante el conjuro *convocar monstruo IV*.

Aura ralentizadora (Sb): los seres vivos que se acerquen a menos de 30' de un skúlvin deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 12) o quedarán ralentizados durante 1d4 asaltos. Los skúlvin son inmunes a esta aura. Una criatura que tenga éxito en la salvación es inmune al aura ralentizadora de ese skúlvin en particular durante un día. Las criaturas que se acerquen dentro del alcance de un banco de skúlvin deberán realizar un tiro de salvación por cada skúlvin.

Herida (Ex): una herida causada por un ataque de latigazo con la cola de un skúlvin sangrará, infligiendo en lo sucesivo 1 punto de daño adicional en cada asalto. Varias heridas causadas por estos ataques harán que la pérdida de sangre se acumule (dos heridas infligirán 2 puntos de daño por asalto, etc.). La hemorragia sólo puede ser detenida mediante una prueba con éxito de Sanar (CD 15) o la aplicación de un conjuro de *curar* o de otros conjuros curativos.

Habilidades: los skúlvin obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Nadar para realizar acciones especiales o evitar peligros, y siempre pueden elegir 10 en esas pruebas, incluso si están siendo distraídos o amenazados. *También obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse cuando están en el agua.

WÁSTRILITH

Ajeno Enorme (acuático, caótico, maligno, extraplanario)

Dados de golpe: 15d8+60 (127 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: 30', Nd 80'

CA: 25 (-2 tamaño, +4 Des, +13 natural), toque 12, desprevenido 21

Ataque base/Presa: +15/+32

Ataque: mordisco +22 c/c

Ataque completo: mordisco +22 c/c y 2 garras +17 c/c

Daño: mordisco 2d6+9, garra 2d4+4

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: arma de aliento, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: interrumpir convocación, inmunidad al frío, vulnerabilidad al fuego, inmunidad al agua, rasgos de ajeno, RC 20, telepatía, maestría del agua

Salvaciones: Fort +13, Ref +15, Vol +12

Características: Fue 29, Des 18, Con 19, Int 14, Sab 12, Car 19

Habilidades: Avistar +15, Concentración +18, Conocimiento de conjuros +18, Diplomacia +20, Disfrazarse +4 (+6 actuar), Engañar +18, Escapismo +18, Esconderse +10, Escuchar +15, Intimidar +28, Moverse sigilosamente +18, Nadar +31, Saber (arcano) +15, Saber (los planos) +15, Supervivencia +1 (+3 en otros planos), Uso de cuerdas +4 (+6 ataduras)

Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Terreno/Clima: acuático/cualquiera (Abismo)

Organización: solitario

Valor de desafío: 17

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 16-21 DG (Enorme), 24-45 DG (Gargantuesco)

Los wástrilith son los terribles señores de las zonas acuáticas de los planos Inferiores. Criaturas distantes y aisladas, gobiernan sus dominios con puño de hierro.

Los wástrilith parecen anguilas con torsos humanoides. Su cuerpo largo y segmentado termina en una poderosa cola. Sus enormes ojos saltones nunca parpadean, y su boca está llena de dientes como agujas.

Amenazadores y arrogantes, los wástrilith disfrutan intimidando a otras criaturas para que les sean leales. En el plano Material construyen magníficos palacios subacuáticos, que les sirven de ba-

ses de operaciones para aterrorizar las rutas marítimas y a otras razas acuáticas. No necesitan comer, pero no obstante disfrutan devorando la carne de elfos acuáticos, sirénidos y otras criaturas acuáticas inteligentes. Además de sus hábitos asesinos, animan a los seres malignos a convertirse en piratas y criminales, ayudándoles en todo lo que pueden.

Los wástrilith hablan común, abisal y acuano.

Combate

Los wástrilith prefieren enviar a sus súbditos a luchar por ellos. Normalmente convocan una gran cantidad de criaturas acuáticas para atacar, y usan sus formidables aptitudes sortilegas en la refriega.

Se puede convocar a un wástrilith mediante el conjuro *convocar monstruo IX*.

Arma de aliento (Sb): cono de agua hirviendo, 3d10 puntos de daño, 60', cada 1d4 asaltos; Reflejos mitad CD 21.

Interrumpir convocación (Ex): si se le convoca mediante el conjuro *convocar monstruo*, el wástrilith puede realizar una prueba enfrentada de Sabiduría para liberarse de la convocación. Si tiene éxito, se enfurecerá, atacando al convocador.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *blasfemia, controlar las aguas, oscuridad profunda, profanar, detectar el bien, detectar la ley, miedo, disipación mayor, leer magia, sugestión, telequinesia, teleportar sin error* (sólo a sí mismo, más 50 lb de objetos), *don de lenguas* (sólo a sí mismo), *desacralizar, azote sacrílego, muro de hielo; 3/día: símbolo* (cualquiera), *aura sacrílega*. Nivel 15° de lanzador; salvación CD 14 + nivel del conjuro.

Tres veces al día, el wástrilith puede lanzar *convocar monstruo IX* como si fuera un mago de 17° nivel. Sólo puede convocar criaturas acuáticas o basadas en el agua, como tiburones o calamares infernales y elementales de agua.

Inmunidad al agua (Ex): los wástrilith son inmunes a los ataques basados en el agua.

Telepatía (Sb): los wástrilith pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que comprenda una lengua a una distancia de hasta 100'.

Maestría del agua (Ex): el wástrilith obtiene un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño si su oponente está tocando agua.

Habilidades: los wástrilith obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Intimidar. También obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Nadar para realizar acciones especiales o evitar peligros, y siempre pueden elegir 10 en esas pruebas, incluso si están siendo distraídos o amenazados.

DEPREDADOR DE ACERO

Ajeno Grande

Dados de golpe: 12d8+48 (102pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 50'

CA: 30 (-1 tamaño, +5 Des, +16 natural), toque 14, desprevenido 25

Ataque base/Presa: +12/+23

Ataque: mordisco +19 c/c

Ataque completo: mordisco +19 c/c y 2 garras +17 c/c

Daño: mordisco 2d6+7/19-20, garra 2d4+3

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: agarrón mejorado, abalanzarse, desgarramiento 1d6+3, rugido, mordisco rompe arma

Cualidades especiales: vista ciega 30', sordo, inmunidades, sentir la magia, rasgos de ajeno, resistencias, olfato, RD 20/+4

Salvaciones: Fort +12, Ref +13, Vol +11

Características: Fue 25, Des 21, Con 19, Int 10, Sab 16, Car 12

Habilidades: Equilibrio +25, Tregar +22, Escondese +24, Saltar +22, Escuchar +18, Moverse sigilosamente +24, Buscar +15, Avistar +18

Dotes: Crítico mejorado (mordisco), Iniciativa mejorada, Romper arma mejorado, Ataque múltiple, Ataque poderoso

Terreno/Clima: terrestre (Aqueronte)/cualquiera

Organización: solitario, pareja o manada sedentaria (6-10)

Valor de desafío: 13

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral

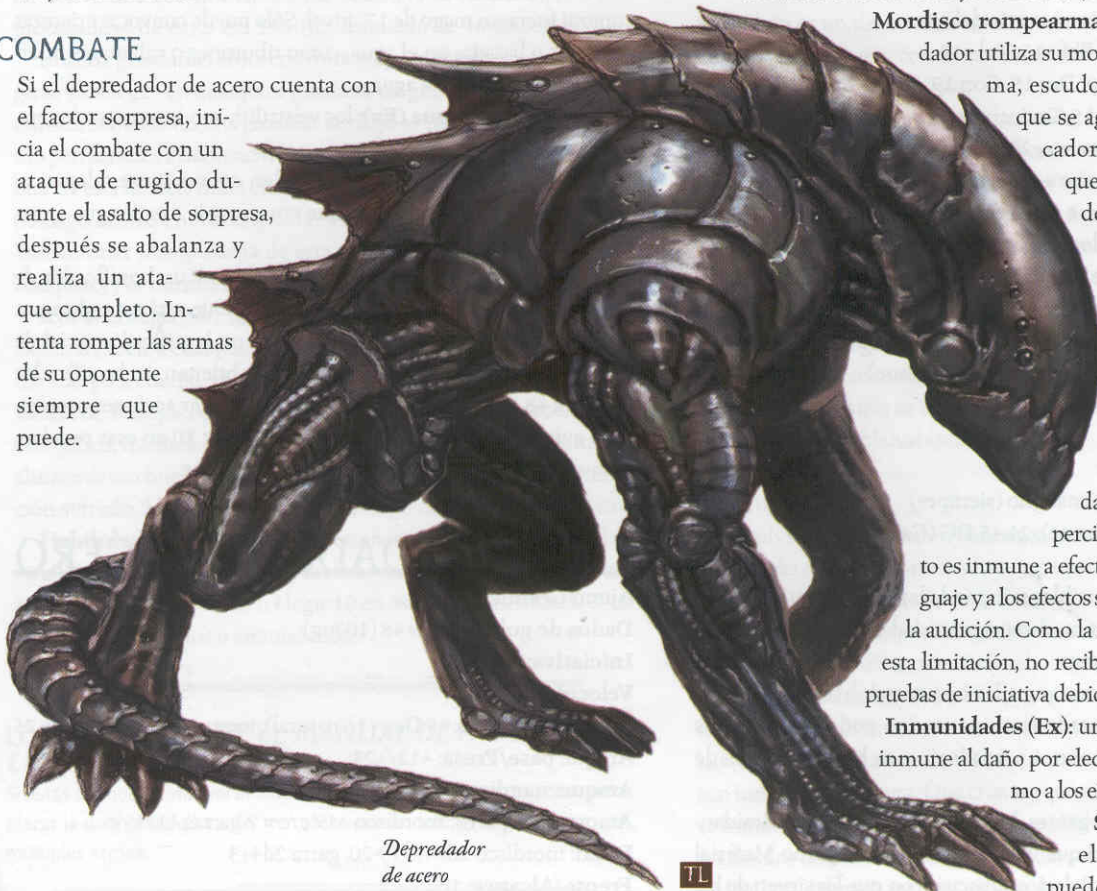
Avance: 13-18 PG (Grande); 19-36 PG (Enorme)

El depredador de acero vaga por los escarpados cubos metálicos de Aqueronte, buscando metal fresco que comer. Tiene el aspecto de un gato grande y musculado, lo que muestra que la criatura comparte muchas características con sus congéneres terrestres: entre ellas una gran fuerza y agilidad. A pesar de ser sordo, su poder olfativo es tan grande que le permite ubicar a las criaturas cercanas con gran facilidad.

Los depredadores de acero hablan un dialecto del térraro cerrado y refunfuñante.

COMBATE

Si el depredador de acero cuenta con el factor sorpresa, inicia el combate con un ataque de rugido durante el asalto de sorpresa, después se abalanza y realiza un ataque completo. Intenta romper las armas de su oponente siempre que puede.



Depredador de acero

Agarrón mejorado (Ex): si el depredador de acero ataca a un oponente que sea de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya, con su ataque de mordisco, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +23). Si consigue inmovilizar puede intentar desgarrar en su siguiente prueba de presa. Igualmente, el depredador de acero puede realizar la presa con normalidad, o simplemente puede utilizar su mordisco para sujetar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el depredador de acero no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que realice con éxito, y que realice en asaltos sucesivos, inflige automáticamente daño por mordisco.

Abalanzarse (Ex): si el depredador de acero se abalanza sobre un enemigo en el primer asalto del combate, puede hacer un ataque completo, incluso si ya ha realizado una acción de movimiento.

Desgarramiento (Ex): el depredador de acero que inmoviliza, puede realizar dos ataques de desgarramiento (+17 c/c) con sus patas traseras, infligiendo 1d6+3 puntos de daño en cada uno. Si el depredador de acero se lanza sobre un oponente, también puede desgarrar.

Rugido (Sb): el depredador de acero puede emitir un rugido titánico cada 1d4 asaltos. Todas las criaturas que se encuentren en un radio de 30', en forma de cono, sufren 12d6 puntos de daño sónico y quedan ensordecidas durante 2d6 asaltos (Fort mitad CD 20; tener éxito niega la sordera). Toda criatura expuesta que sea quebradiza o cristalina, sufre el doble del daño indicado. Las criaturas que lleven objetos frágiles pueden negarles el daño, haciendo salvaciones de Reflejo con éxito (CD 20).

Mordisco rompearma (Ex): cuando el depredador utiliza su mordisco para atacar un arma, escudo u otro tipo de objeto que se agarre, recibe un bonificador +4 en la tirada de ataque enfrentada, e inflige el doble del daño normal.

Vista ciega (Ex): el sentido del olfato del depredador de acero es tan poderoso que le confiere la aptitud de vista ciega en un radio de 30'.

Sordo (Ex): el depredador de acero no puede percibir el sonido, y por lo tanto es inmune a efectos dependientes del lenguaje y a los efectos sónicos que dependan de la audición. Como la criatura se ha adaptado a esta limitación, no recibe penalizador alguno en pruebas de iniciativa debido a su sordera.

Inmunidades (Ex): un depredador de acero es inmune al daño por electricidad y sonido, así como a los efectos de la petrificación.

Sentir la magia (Sb): el depredador de acero puede sentir la presencia de

cualquier objeto metálico que se encuentre en un radio de 120'. Considera que estos objetos son una exquisitez y no suele desaprovechar la oportunidad de comérselos (primero utiliza su mordisco rompearma para destruir el objeto).

Rasgos de ajeno: el depredador de acero tiene visión en la oscuridad (60' de distancia). No se le puede revivir ni resucitar (aunque los conjuros *deseo* o *milagro* pueden devolverle la vida).

Resistencias (Ex): el depredador de acero tiene resistencia al frío y al fuego 20.

Habilidades: el depredador de acero recibe un bonificador racial +4 en pruebas de Equilibrio, Escondarse y Moverse sigilosamente.

DESCARNADO ETÉREO

Aquéllos que viajan por el plano Etéreo cuentan de la existencia de vastos campos de nada, con la niebla ondulante cubriendo paisajes yermos. Sin embargo, a veces también encuentran fantásticas pirámides de piedra o menhires ciclópeos coronados por parpadeantes luces mágicas, reliquias de una antigua raza. Hay sabios eruditos que llaman a los temibles creadores de esas estructuras descarnados etéreos, debido a sus delicados y escualidos cuerpos. Miembros de una avanzada cultura que abandonó el plano Material hace más de 10.000 años, los descarnados etéreos están volviendo por fin.

Los descarnados etéreos adultos miden unos 8' de alto y parecen humanoides extremadamente delgados. Los brazos, largos y delgados, les llegan hasta la mitad de las pantorrillas; cada mano tiene tres ágiles dedos y un pulgar. Una cara inhumana corona un corto cuello que sale del centro del pecho de la criatura, dando al descarnado etéreo una apariencia un tanto encorvada. Como hay pocas criaturas que puedan mirar a la cara a un descarnado etéreo sin sufrir graves daños mentales, éstos han ideado máscaras divididas en dos que sirven para prestarles una apariencia más o menos humanoide. Desde detrás de la máscara surgen docenas de coloridos zarcillos prensiles, como una melena de espeso pelo carnoso. La máscara parece un rostro de porcelana sin rasgos, y su color indica el papel del descarnado etéreo en la pragmática sociedad de estas criaturas. Los descarnados etéreos rojos sirven a la raza como científicos o exploradores; los blancos administran los asuntos de los rojos y forman el gobierno principal de la raza. Los temidos descarnados etéreos negros controlan toda la sociedad de estas criaturas; se cree que existe menos de un centenar de éstos. Puede que existan otros colores y papeles.

Los descarnados etéreos sienten un gran desdén por las criaturas que han habitado "su mundo" desde su partida. Han progresado tecnológicamente y filosóficamente hasta un punto en el que consideran que la mayoría de los habitantes del plano Material no son más relevantes que los insectos. Aunque se consideran a sí mismos más allá del bien y del mal en el sentido clásico, no les agrada la actual invasión de su antiguo hogar, y han comenzado el exterminio más devastador de la historia.

Los descarnados etéreos se comunican entre ellos retorciendo los zarcillos de sus cabezas, lo que transmite una "huella sonora" psíquica identificable como lengua para otros descarnados etéreos que estén dentro del alcance del oído normal. Ocasionalmente se comunican con miembros de las razas del plano Material revelando su verdadero rostro a un servidor de la criatura y utilizándolo, ya dominado, como enviado títere psíquico. En estas comunicacio-

nes, se refieren a sí mismos como los *khen-zai*. Los descarnados etéreos pueden oír normalmente, a pesar de que no pueden hablar.

Los descarnados etéreos se comunican entre ellos en su propia lengua, el *khen-zai*, que no puede ser aprendida por los que carecen de la anatomía única de éstos. La mayoría chapurrean otras lenguas, normalmente arrancadas de las mentes de mensajeros esclavizados. Las lenguas adicionales más corrientes incluyen el común, el dracónico, el enano y el élfico.

COMBATE

Aunque los miembros de cada casta de los descarnados etéreos poseen aptitudes y conjuros individuales únicos, toda la raza comparte una serie de características.

Esclavizar (Sb): tres veces al día, un descarnado etéreo puede tratar de esclavizar a un ser vivo que esté a menos de 30'. Esta aptitud funciona de forma similar al conjuro *dominar monstruo* (nivel 16.º de lanzador; salvación CD 13 para los descarnados etéreos rojos, CD 16 para los blancos y CD 20 para los negros). Una criatura esclavizada obedece las órdenes telepáticas del descarnado etéreo al pie de la letra. El sujeto puede realizar una nueva salvación de Voluntad cada día para liberarse. Si lo consigue, el control del descarnado etéreo sólo se rompe a la muerte de éste o de la criatura esclavizada, o mediante un efecto de *quitar maldición* o *disipar magia*, o si el descarnado etéreo se aleja más de una milla de la criatura esclavizada o viaja a un plano diferente de aquel en que mantiene su dominio.

En cualquier momento, un descarnado etéreo puede tener un esclavo por cada punto de bonificador de Carisma (normalmente un esclavo para un descarnado etéreo rojo o blanco, o dos para un negro, aunque individuos excepcionales podrían ser capaces de dominar a más esclavos).

Mirada pasmosa (Sb): como acción gratuita, el descarnado etéreo puede abrir o cerrar la máscara, verticalmente dividida, revelando un horrible cúmulo extraño de órganos y orificios faciales. En su turno, la criatura decide si quiere que su máscara esté abierta o cerrada. Todo el que se encuentre a menos de 30' de un descarnado etéreo con la máscara abierta deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 13 para un descarnado etéreo rojo, CD 16 para uno blanco, CD 20 para uno negro) o sufrirá inmediatamente 1d4 puntos de daño de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Una criatura que tenga éxito en la salvación contra este efecto no puede volver a ser afectada por la mirada pasmosa del descarnado etéreo durante un día.

Los descarnados etéreos son inmunes a sus propios ataques de mirada y a los de otros de su misma especie.

Inmunidad a conjuros (Sb): los descarnados etéreos pueden ignorar a voluntad los efectos de los conjuros arcanos, igual que si el lanzador no hubiera podido superar la resistencia a conjuros. No tienen poder sobre los conjuros divinos, ya que hace tiempo que excluyeron racionalmente la divinidad de su filosofía racial. Aunque es poderosa, en cierto modo esta aptitud está limitada. Sólo se aplica a los conjuros arcanos de 2.º nivel o inferior, para los descarnados etéreos rojos; de 4.º nivel o inferior, para los blancos; y de 6.º nivel o inferior, para los negros.

Excursión material (Sb): los descarnados etéreos habitan en el plano Etéreo. Mientras permanecen en su estado de eteridad natural, pueden percibir las criaturas y objetos en el plano Material, pero no afectarles. No obstante, un descarnado etéreo puede

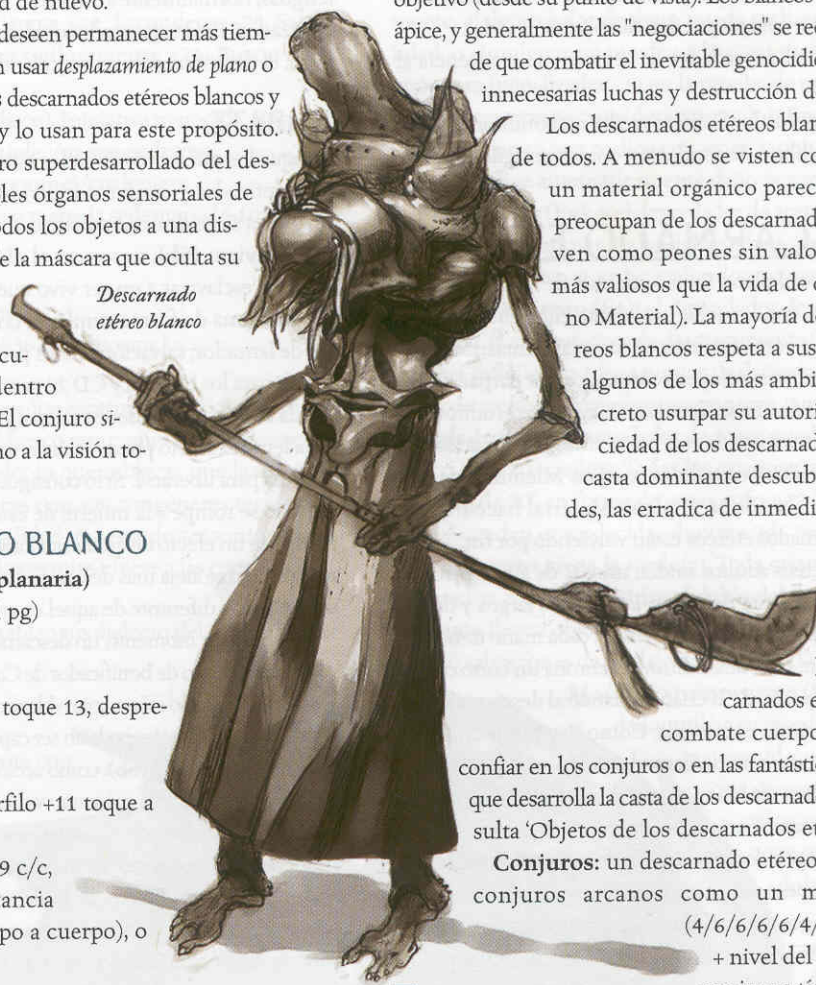
DESCARNADO
ETÉREO

transportarse del plano Etéreo al plano Material como acción estándar. Podrá permanecer en el plano Material un asalto por cada DG que tenga. Tras este tiempo, o antes si quiere, el descarnado etéreo se vuelve etéreo de nuevo. Tras una excursión material, la criatura deberá permanecer al menos una hora en el plano Etéreo antes de poder usar esta aptitud de nuevo.

Los descarnados etéreos que deseen permanecer más tiempo en el plano Material deberán usar *desplazamiento de plano* o magia similar. La mayoría de los descarnados etéreos blancos y negros conocen este conjuro y lo usan para este propósito.

Visión total (Ex): el cerebro superdesarrollado del descarnado etéreo y los incontables órganos sensoriales de su cara le permiten percibir todos los objetos a una distancia de 40', incluso a través de la máscara que oculta su rostro. Normalmente, un descarnado etéreo no necesita realizar pruebas de Avistar o Escuchar para percibir criaturas dentro del alcance de su visión total. El conjuro *silencio* no afecta en modo alguno a la visión total de la criatura.

Descarnado etéreo blanco



DESCARNADO ETÉREO BLANCO

Aberración Mediana (extraplanaria)

Dados de golpe: 11d8+22 (71 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30'

CA: 23 (+3 Des, +10 natural), toque 13, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +8/+9

Ataque: eterfilo +9 c/c, o eterfilo +11 toque a distancia

Ataque completo: eterfilo +9 c/c, o eterfilo +11 toque a distancia

Daño: eterfilo 1d10+1 (cuerpo a cuerpo), o eterfilo 1d6 (distancia)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: esclavizar, conjuros, mirada pasmosa

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', excursión material, inmunidad a conjuros, visión total

Salvaciones: Fort +5, Ref +6, Vol +9

Características: Fue 12, Des 16, Con 14, Int 27, Sab 15, Car 13

Habilidades: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +24, Diplomacia +17, Escuchar +16, Moverse sigilosamente +17, Saber (arcano) +22, Saber (los planos) +22, Sanar +16, Supervivencia +2 (+4 en otros planos)

Dotes: Competencia con arma exótica (eterfilo) (A), Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (plano Etéreo)

Organización: solitario, pareja o cuadro (3-8)

Valor de desafío: 13

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +5

Los descarnados etéreos blancos, que sirven a su raza como eruditos, filósofos, diplomáticos y burócratas, tratan ocasionalmente con las razas del plano Material para servir al fin superior: la dominación planaria. Maquinadores astutos, los blancos intentan desterrar toda emoción de sus tratos, dedicándose en lugar de ello a un pragmatismo objetivo (desde su punto de vista). Los blancos no suelen ceder ni un ápice, y generalmente las "negociaciones" se reducen a insinuaciones de que combatir el inevitable genocidio sólo puede acabar en innecesarias luchas y destrucción de recursos materiales.

Los descarnados etéreos blancos son los más altos de todos. A menudo se visten con túnicas y faldas de un material orgánico parecido a la goma. No se preocupan de los descarnados etéreos rojos, y los ven como peones sin valor (aunque mil veces más valiosos que la vida de cien criaturas del plano Material). La mayoría de los descarnados etéreos blancos respeta a sus señores negros, pero algunos de los más ambiciosos planean en secreto usurpar su autoridad y dominar la sociedad de los descarnados etéreos. Cuando la casta dominante descubre tales irracionalidades, las erradica de inmediato.

Combate

Aunque son diestros en el uso del eterfilo, la mayoría de los descarnados etéreos blancos evita el combate cuerpo a cuerpo, y prefiere confiar en los conjuros o en las fantásticas armas tecnológicas que desarrolla la casta de los descarnados etéreos negros (consulta 'Objetos de los descarnados etéreos' más adelante).

Conjuros: un descarnado etéreo blanco puede lanzar conjuros arcanos como un mago de 13.º nivel (4/6/6/6/6/4/3/2; salvación CD 18 + nivel del conjuro). Una lista de conjuros típica: nivel 0: *atontar*,

P *perturbar muertos vivientes, mano del mago, resistencia*; nivel 1.º: *retirada expeditiva, hipnotismo, armadura del mago, proyectil mágico, escudo, impacto verdadero*; nivel 2.º: *detectar pensamientos, partículas rutilantes, flecha ácida de Melf, imagen múltiple, protección contra las flechas, ver lo invisible*; nivel 3.º: *disipar magia, desplazamiento, bola de fuego, acelerar, don de lenguas, toque vampírico*; nivel 4.º: *hechizar monstruo, invisibilidad mejorada, esfera elástica de Otiluke, asesino fantasmal, pauta iridiscente, escudriñamiento*; nivel 5.º: *cono de frío, exorcismo, bruma mental (2)*; nivel 6.º: *desintegrar, sugestión de masas, proyectar imagen*; nivel 7.º: *desplazamiento de plano, palabra de poder aturdidor*.

DESCARNADO ETÉREO NEGRO

Aberración Mediana (extraplanaria)

Dados de golpe: 16d8+32 (104 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: 30'

CA: 29 (+4 Des, +15 natural), toque 14, desprevenido 25

Ataque base/Presa: +12/+13

Ataque: eterfilo +13 c/c, o eterfilo +16 toque a distancia

Ataque completo: eterfilo +13 c/c, o eterfilo +16 toque a distancia

Daño: eterfilo 1d10+1, o eterfilo 1d6

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: esclavizar, conjuros, mirada pasmosa

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', excursión material, inmunidad a conjuros, visión total

Salvaciones: Fort +7, Ref +9, Vol +12

Características: Fue 12, Des 18, Con 14, Int 31, Sab 15, Car 15

Habilidades: Averiguar intenciones +21, Avistar +21, Concentración +21, Conocimiento de conjuros +31, Diplomacia +23, Escuchar +21, Moverse sigilosamente +23, Saber (arcano) +29, Saber (tres cualesquiera) +29, Sanar +21

Dotes: Apresurar conjuro, Competencia con arma exótica (eterfilo) (A), Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Intensificar conjuro, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (plano Etéreo)

Organización: solitario o consejo (1 descarnado etéreo negro, 5

blancos y 12 rojos)

Valor de desafío: 17

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +4

Los descarnados etéreos negros se encuentran en la cúspide de la sociedad de los khen-zai. Honrados como filósofos y científicos cuasidivinos, a la casta de los negros se le atribuye haber llevado la sociedad de los descarnados etéreos hasta su actual estado de perfección. Ningún khen-zai menor cuestiona la voluntad de un descarnado etéreo negro, ya que hacerlo significa cuestionar el progreso de toda la raza.

Los negros, de lejos los más delgados y escualidos, carecen de la potencia física de sus inferiores; una deficiencia que se compensa con un cerebro que les permite derrotar incluso al oponente más inteligente. Sus máscaras negras representan un total vacío de emociones: los khen-zai creen que los negros se han despojado de toda emoción, lo que les permite gobernar la raza sin ser entorpecidos por debilidades como el arrepentimiento, la compasión o la clemencia. No obstante, y a pesar de fingir lo contrario, la mayoría de los descarnados etéreos negros tienen abundantes emociones egoístas, como la codicia, la ambición y el orgullo desmedido.

Combate

Es raro encontrar descarnados etéreos negros sin un puñado de poderosos esclavos que les sirvan de guardaespaldas. Si es necesario, sacrificarán a sus esclavos para protegerse. Aunque son capaces de usar eterfilos, los descarnados etéreos negros creen que enzarzarse en combate físico es una señal de haber fallado, y prefieren confiar en los conjuros o en objetos tecnológicos, como las bombas de indecisión (ver 'Objetos de los descarnados etéreos' más adelante). Odian particularmente a los clérigos, y ven a los lanzadores de conjuros divinos como una amenaza para la filosofía atea de los khen-zai. En vez de cambiar esta filosofía, los descarnados etéreos negros han decidido, simplemente, eliminar a los lanzadores de conjuros divinos.

Conjuros: un descarnado etéreo negro puede lanzar conjuros arcanos como un mago de 17.º nivel (4/7/7/6/6/6/6/3/3/2; salvación CD 20 + nivel del conjuro). Una lista de conjuros típica: nivel 0: atontar, perturbar muertos vivientes, mano del mago, resistencia; nivel 1: aguante, retirada expeditiva, hipnotismo, armadura del mago, proyectil mágico (2), escudo; nivel 2: detectar pensamientos, partículas rutilantes, flecha ácida de Melf, imagen múltiple, protección contra las flechas, ver lo invisible; nivel 3: disipar magia, desplazamiento, bola de fuego, acelerar, rayo relampagueante, toque vampírico; nivel 4: hechizar monstruo, tormenta de hielo, invisibilidad mejorada, esfera elástica de Otiluke, asesino fantasmal, pauta iridiscente; nivel 5: cono de frío, exorcismo, debilidad mental, bruma mental (2), muro de fuerza; nivel 6: mano forzuda de Bigby, desintegrar (2), disipación mayor, sugestión de masas, proyectar imagen; nivel 7: dedo de la muerte, desplazamiento de plano, rociada prismática; nivel 8: puño cerrado de Bigby, horrible marchitamiento, explosión solar; nivel 9: mano aplastante de Bigby, consumir energía.

DESCARNADO ETÉREO ROJO

Aberración Mediana (extraplanaria)

Dados de golpe: 5d8+5 (27 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30'

CA: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +3/+5

Ataque: eterfilo +6 c/c, o eterfilo +6 toque a distancia

Ataque completo: eterfilo +6 c/c, o eterfilo +6 toque a distancia

Daño: eterfilo 1d10+3 (cuerpo a cuerpo), o eterfilo 1d6 (distancia)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: esclavizar, conjuros, mirada pasmosa

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', excursión material, inmunidad a conjuros, visión total

Salvaciones: Fort +2, Ref +3, Vol +6

Características: Fue 14, Des 14, Con 12, Int 23, Sab 15, Car 13

Habilidades: Avistar +10, Concentración +9, Conocimiento de conjuros +16, Escuchar +10, Moverse sigilosamente +10, Saber (arcano) +14, Sanar +10, Supervivencia +10

Dotes: Competencia con arma exótica (eterfilo) (A), Conjurar en combate (A), Rastrear, Soltura con un arma (eterfilo)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (plano Etéreo)

Organización: solitario o equipo (1-6)

Valor de desafío: 9

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Descarnado etéreo negro

P

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +7

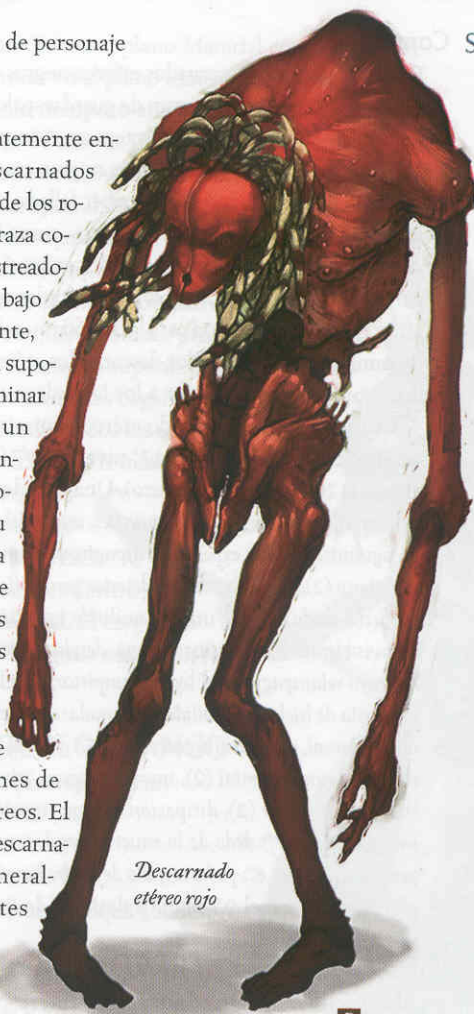
La casta más frecuentemente encontrada de los descarnados etéreos es de lejos la de los rojos, que sirven a su raza como exploradores, rastreadores y diplomáticos de bajo nivel (particularmente, cuando la diplomacia supone en realidad exterminar nativos para lanzar un mensaje político). Aunque tienen una arrogante opinión de su propia importancia comparada con la de los actuales residentes del plano Material, los rojos comprenden perfectamente su papel como tropas de choque de las legiones de los descarnados etéreos. El hecho de que estos descarnados etéreos sean generalmente más brillantes que los mejores magos humanos revela mucho de la perspectiva de los khen-zai.

Ligeramente más bajos y fornidos que sus superiores, los descarnados etéreos rojos portan una máscara roja que les marca como criaturas que aún han de extinguir los fuegos de la pasión de sus mentes racionales. En consecuencia, muchos de los rojos más poderosos ven la lucha contra las razas del plano Material como una batalla de la civilización contra los voraces bárbaros.

Combate

Los descarnados etéreos rojos son expertos en el manejo del eterfílo, un arma científica inventada por los khen-zai durante su estancia en planos lejanos. Muchos descarnados etéreos prefieren disparar con el arma a una distancia segura, en vez de enzarzarse en el cuerpo a cuerpo.

Conjuros: un descarnado etéreo rojo puede lanzar conjuros arcanos como un mago de 9.º nivel (4/6/6/4/3/2; salvación CD 16 + nivel del conjuro). Una lista de conjuros típica: nivel 0: *atontar*, *perturbar muertos vivientes*, *mano del mago*, *resistencia*; nivel 1: *retirada expeditiva*, *hipnotismo*, *armadura del mago*, *proyector mágico*, *escudo*, *impacto verdadero*; nivel 2: *detectar pensamientos*, *partículas rutilantes*, *flecha ácida de Melf*, *imagen múltiple*, *protección contra las flechas*, *ver lo invisible*; nivel 3: *disipar magia*, *desplazamiento*, *don de lenguas*, *toque vampírico*; nivel 4: *hechizar monstruo*, *invisibilidad mejorada*, *esfera elástica de Otiluke*, *asesino fantasmal*; nivel 5: *cono de frío*, *bruma mental*.



Descarnado
etéreo rojo

P

Sociedad de los descarnados etéreos

La sociedad de los descarnados etéreos persigue el fin dual del progreso filosófico y la autoconservación. Los khen-zai definen el progreso como el sacrificio de la emoción para acercarse a la racionalidad perfecta. También definen la autoconservación como la eliminación de cualquier amenaza a su filosofía objetiva, cuidadosamente desarrollada. Los habitantes del plano Material amenazan tanto la filosofía como la autoconservación, y por tanto deben ser destruidos.

El papel de un descarnado etéreo, rígidamente estratificado según un inmutable sistema de castas, está definido en gran parte por las acciones (o la ausencia de ellas) de sus predecesores. Hace tiempo que los khen-zai eliminaron la ambición irracional, por el método de asegurarse de que ningún descarnado etéreo podría alcanzar jamás un estatus superior. No obstante, una vez en la vida se permite al descarnado etéreo producir un joven khen-zai mediante la reproducción asexual. La casta del hijo, y por tanto, el color de la máscara que llevará toda la vida, es decidida antes de su nacimiento por un consejo de descarnados etéreos negros, que sopesan antes los logros de sus predecesores.

Los descarnados etéreos se reúnen en pequeñas comunidades conocidas como enclaves, que normalmente se erigen alrededor de una gran pirámide central que sirve como centro de aprendizaje para toda la comunidad. Los mayores de estos asentamientos cuentan con diez descarnados etéreos negros, cincuenta blancos, y hasta quinientos rojos.

Objetos de los descarnados etéreos

Los descarnados etéreos han desarrollado cierto número de maravillas tecnológicas. Como su sociedad rechaza el arte o el placer, la mayoría de estos inventos facilitan una de estas dos actividades: el genocidio o la erradicación del fervor religioso. Aunque sus características se parecen a las de los objetos mágicos, estos objetos son en realidad tecnológicos, y no se ven afectados por conjuros como *campo antimagia*. Sólo los descarnados etéreos tienen la habilidad y los conocimientos necesarios para construir o mantener estos objetos.

Eterfílo: el arma favorita de los descarnados etéreos, parecida a una guja corta rematada por un cilindro hueco, puede disparar un rayo de fuerza como ataque de toque a distancia, infligiendo 1d6 puntos de daño. El rayo del eterfílo tiene un incremento de distancia de 40'. El arma puede disparar 50 veces antes de agotarse. No puede ser recargada.

El eterfílo puede usarse como un arma a dos manos en el combate cuerpo a cuerpo, para infligir 1d10 puntos de daño cortante. El precio de mercado de un eterfílo completamente cargado es de 800 po.

Bomba de indecisión: esta pequeña esfera de cerámica contiene una mezcla química diseñada para sobreestimar los "centros de indecisión" del cerebro. Se puede lanzar la bomba como un arma deflagradora. La bomba se hace pedazos con el impacto, creando una nube de gas venenoso en una expansión de 10' (daño inicial y secundario 1d6 Sabiduría, Fortaleza niega CD 15). Los descarnados etéreos son inmunes a los efectos de las bombas de indecisión.

El precio de mercado de este objeto es de 500 po.

Personajes descarnados etéreos

A veces, los descarnados etéreos se convierten en pícaros o guerreros, pero su clase predilecta es la de mago. Los descarnados eté-

reos que obtienen niveles como magos suman éstos a su aptitud natural para lanzar conjuros (9.º nivel, 13.º nivel, ó 17.º nivel), y determinan su capacidad para lanzar conjuros en consecuencia. Por ejemplo, un descarnado etéreo rojo que fuera mago de 3.º nivel tendría la capacidad para lanzar conjuros de un mago de 12.º nivel.

Los clérigos, druidas, paladines, y miembros de otras clases o clases de prestigio que canalicen energía devocional o magia divina no sólo son desconocidos entre los descarnados etéreos, sino que se les persigue severamente como elementos contrarios al modo de vida *khen-zai*.

Debido a sus muchas aptitudes especiales, el nivel efectivo de personaje (NEP) de un descarnado etéreo es igual a su nivel de clase +12 (rojo), +16 (blanco) ó +20 (negro). Estos personajes serían considerados traidores a su raza, especialmente si se asociaran con criaturas del plano Material.

DESENCANTADOR

Bestia mágica Enorme

Dados de golpe: 16d10+64 (152 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 30'

CA: 30 (-2 tamaño, +6 Des, +16 natural), toque 14, desprevenido 24

Ataque base/Presa: +16/+37

Ataque: coletazo +21 c/c o lengua +21 c/c

Ataque completo: coletazo +21 c/c, 2 pezuñas +15 c/c, o lengua +21 c/c

Daño: coletazo 1d10+5, pezuña 1d8+2, lengua (ver texto)

Frente/Alcance: 15'/10' (15' con lengua)

Ataques especiales: adhesivo, constreñir, desencantar, consumir magia, agarrón mejorado

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 10/+1, *detectar magia*, visión en la penumbra, RC 30

Salvaciones: Fort +14, Ref +16, Vol +7

Características: Fue 21, Des 23, Con 18, Int 5, Sab 14, Car 10

Habilidades: Avistar +7, Esconderse -2, Escuchar +7, moverse silenciosamente +11, Saltar +9

Dotes: Ataque poderoso, Desarme mejorado, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (coletazo), Soltura con un arma (lengua), Sutileza con armas

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 17

Tesoro: —

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 17-25 DG (Enorme), 26-51 DG (Gargantuesco)

Los desencantadores son el resultado de los experimentos de un grupo de generales desesperados, que necesitaban una bestia de guerra capaz de reducir la potencia mágica de sus enemigos. El experimento salió demasiado bien, y muchos desencantadores escaparon de sus creadores; ahora vagan salvajes, buscando magia que consumir.

El desencantador es un cuadrúpedo de complexión fuerte, con la cabeza y el cuello alargados. Tiene una cola fuerte que termina en una bola nudosa del tamaño de la cabeza de un hombre. Su piel está cubierta de escamas plateadas que brillan con la luz del sol. Su rasgo más impresionante es la lengua, sumamente resistente y flexible, que puede sacar hasta 15' y está dividida en la punta.

El desencantador, una bestia hosca por naturaleza, siempre está hambriento. Puede sentir un aura mágica fuerte hasta a 10 millas de distancia, y se siente atraído por ella. Los desencantadores ignoran a los individuos que no irradian magia, y huirán trotando si no encuentran alimento, incluso aunque se les ataque.

Combate

El desencantador es fiero en el combate, centrándose en los oponentes que van cargados de objetos mágicos. Escoge primero al personaje que lleve los objetos más poderosos, apresándolo con la lengua y tratando de aumentar su fuerza. A veces intenta desarmar a un oponente, y entonces huye con un objeto particularmente poderoso hasta que ha consumido toda su magia; luego vuelve a por más.

Aunque esté consumiendo magia, el desencantador sigue pudiendo atacar con las pezuñas y la potente cola, y se revuelve salvajemente cuando se alimenta. A menudo, la criatura usa la lengua para apresar y constreñir a un oponente.

Adhesivo (Ex): la lengua del desencantador está cubierta de un potente adhesivo que le permite sujetar con fuerza criaturas u objetos, para poder alimentarse. Este adhesivo proporciona al desencantador un bonificador de +8 a las pruebas de presa y los intentos de desarmar.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, el desencantador puede constreñir a un oponente que tenga apresado con la lengua, infligiéndole 2d6+6 puntos de daño contundente.

Detectar magia (Sb): el desencantador siempre es consciente de todas las auras mágicas en un radio de 60', y puede determinar inmediatamente su número, y la fuerza y localización de cada una de ellas. Por lo demás, esta aptitud es similar al conjuro *detectar magia*.

Desencantar (Sb): las armas mágicas que alcancen al desencantador infligirán daño normal, pero deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 20) o su poder disminuirá. Si se falla la salvación, el arma pierde permanentemente



Desencantador

DESENCANTADOR

una de sus aptitudes especiales, determinada al azar. Si el arma mágica ya no tiene más aptitudes especiales (o nunca tuvo ninguna), entonces el desencantador consumirá permanentemente un punto de su bonificador de mejora.

Los objetos mágicos que son desencantados de esta forma no proporcionan al desencantador pg temporales de la misma forma que lo hace su aptitud de consumir magia (ver a continuación).

Consumir magia (Sb): si un desencantador alcanza a un oponente con un ataque con la lengua, puede consumir cualquier objeto mágico que porte el oponente. Afecta a los objetos mágicos en el siguiente orden: escudos, armaduras, yelmos, objetos en la mano, armas guardadas o envainadas, brazales, vestiduras, joyas (anillos incluidos), y cualquier otra cosa.

El desencantador puede mantener la lengua pegada al objeto hasta que lo haya consumido por completo, si quiere. Cada asalto completo que la lengua permanezca pegada a un objeto, el desencantador consume una aptitud especial o un punto de bonificador de mejora, o del 10% al 40% (1d4×10%) de cualquier carga restante de los objetos cargados, como las varitas. Por cada aptitud especial o punto de bonificador de mejora que consuma el desencantador, obtendrá 10 pg temporales. Por cada carga que consuma, obtendrá 1 pg temporal.

El oponente puede realizar una prueba de Fuerza (CD 23) para despegar un objeto de la lengua adhesiva del desencantador. Mientras está pegado a un objeto, el desencantador aún puede atacar con las pezuñas y la cola.

Agarrón mejorado (Ex): si un desencantador logra alcanzar con la lengua a otra criatura que sea, al menos, una categoría de tamaño menor que él, intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +37, incluido el bonificador del adhesivo). Si la inmoviliza, también constriñe en el mismo asalto. A partir de ese momento, el desencantador simplemente usa la lengua para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el desencantador no se considerará bajo la presa durante ese período.

DEVA

Las devas son los soldados más comunes del bien en su interminable guerra contra el mal. Mensajeras activas de los dioses del bien, las devas suelen entregar sus misivas a punta de espada, y llevan sus batallas a todos los rincones del multiverso. Lo más común es que las devas desciendan de los planos del bien a instancias de sus poderosos mecenas. Los representantes del bien las convocan a menudo mediante conjuros como *umbral* o *aliado de los planos*. Más raramente, las devas actúan de forma independiente, difundiendo la causa con el ferviente uso de la violencia justa.

La deva tiene el aspecto de un humano hermoso. Dos alas bellamente emplumadas crecen de su espalda. Las devas se visten (aunque con reticencia) con simples taparrabos o telas cuando viajan al plano Material, por respeto a las costumbres de los mortales. Los restos del cuerpo, las vestiduras y las pertenencias de una deva se desvanecen tras su muerte.

Las devas pertenecen a una de estas tres clases: astral, movánica o monádica (las devas astrales aparecen en el *Manual de monstruos*). Cada clase es políticamente igual a las otras, y aunque ocasionalmente

haya riñas entre individuos, los grupos cooperan indefectiblemente. Las devas nunca negocian con criaturas malignas a sabiendas, aunque las devas no legales tratan a veces con criaturas neutrales no malignas.

Las devas hablan celestial, infernal y dracónico.

COMBATE

Las devas poseen una serie de cualidades comunes que les permiten ser más efectivas en combate.

Rasgos de ajeno: las devas poseen visión en la oscuridad hasta 60'. No pueden ser reanimadas ni resucitadas (aunque los conjuros *deseo* o *milagro* pueden devolverles la vida).

Además, todas las devas tienen las siguientes aptitudes en común:

Rasgos de celestial: los celestiales pueden hablar con cualquier criatura que comprenda un idioma como si usaran el conjuro *don de lenguas* (nivel 14.º de lanzador; siempre activo). Son inmunes a los ataques de petrificación, y poseen visión en la penumbra, visión en la oscuridad (hasta 60'), y un bonificador racial de +4 en las salvaciones de Fortaleza contra veneno. Como ajenos, no pueden ser reanimadas ni resucitadas (aunque los conjuros *deseo* o *milagro* pueden devolverles la vida).

Inmidades (Ex): las devas son inmunes al ácido, el frío y la electricidad. Las devas monádicas también son inmunes al fuego.

Aura protectora (Sb): como acción gratuita, la deva puede rodearse de una aureola de luz que tiene un radio de 20'. Esta aura funciona como un *círculo de protección contra el mal* con el doble de fuerza, y como un *globo menor de invulnerabilidad*, como si fueran lanzados por un hechicero cuyo nivel fuera igual a los DG de la deva. Esta aura puede ser disipada, pero la deva puede volver a crearla como acción gratuita en su siguiente turno.

DEVA MONÁDICA

Ajeno Mediano (extraplanario, bueno)

Dados de golpe: 10d8+50 (95 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40', Vl 90' (buena)

CA: 25 (+3 Des, +12 natural), toque 13, desprevenida 22

Ataque base/Presa: +10/+15

Ataque: maza del castigo +15 c/c

Ataque completo: maza del castigo +15/+10 c/c

Daño: maza del castigo 1d8+7

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: rasgos de celestial, RD 10/+1, protección contra la muerte, soltura elemental, inmidades, rasgos de ajeno, aura protectora, RC 22, esquivas asombrosas

Salvaciones: Fort +12, Ref +10, Vol +10

Características: Fue 20, Des 16, Con 20, Int 17, Sab 17, Car 19

Habilidades: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Concentración +18, Conocimiento de conjuros +16, Diplomacia +19, Equilibrio +16, Escuchar +16, Moverse sigilosamente +16, Saber (tres cualesquiera) +16

Dotes: Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (planos Superiores)

Organización: solitario, pareja o escuadra (3-6)

Valor de desafío: 12

Tesoro: —

Alineamiento: cualquiera bueno (siempre)

Avance: 11-20 DG (Mediana), 21-30 DG (Grande)

Las más estoicas con diferencia, las devas monásticas vigilan el plano Etéreo y el plano Material a petición de sus amos celestiales. Esta tarea les ha proporcionado una paciencia heroica y un mayor aprecio por el equilibrio que el que tienen sus compañeras.

El grueso de las devas neutrales buenas proviene de las filas de las devas monásticas.

Las devas monásticas tienen la piel bronceada y oscura, el pelo negro azabache, y penetrantes ojos verdes.

Combate

Aunque las devas movánicas y astrales aprecian la batalla, a las devas monásticas les encanta, y dan la bienvenida al combate como una pausa en su tediosa vigilancia. Suelen hechizar a los enemigos elementales, y atacan hostigando a sus enemigos con potentes golpes de sus mazas del castigo.

Las devas monásticas pueden ser convocadas mediante el conjuro *convocar monstruo IX*.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *auxilio divino, hechizar monstruo* (sólo elementales), *consagrar, llama continua, crear comida y bebida, custodia contra la muerte, detectar el mal, discernir mentiras, inmovilizar monstruo, imagen múltiple, polymorfarse, plegaria, protección contra las flechas*; 3/día: *expiación, curar heridas graves, luz del día, disipar magia, adivinación, excursión etérea, sacralizar, aura sagrada, castigo divino, neutralizar veneno, desplazamiento de plano, quitar maldición, quitar enfermedad, quitar el miedo*; 1/día: *comunión, disipar el mal, revivir a los muertos*. Nivel 11.º de lanzador; salvación CD 14 + nivel del conjuro.

Protección contra la muerte (Ex): las devas monásticas son inmunes a todos los conjuros y efectos mágicos de muerte. De la misma forma, son inmunes al daño de característica, y a la consecución de característica o energía.

Soltura elemental (Ex): las devas monásticas son inmunes a los efectos nocivos de los rasgos elementales de los planos con

predominio de agua, aire, fuego o tierra (consulta el Capítulo 1 del *Manual de los Planos*). Pueden respirar en cualquier entorno, como si llevaran un *collar de adaptación*.

Esquiva asombrosa (Ex): las devas conservan su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando están desprevenidas o las golpea un enemigo invisible, y no pueden ser flanqueadas, salvo por un pícaro de al menos 14.º nivel.

DEVA MOVÁNICA

Ajeno Mediano (extraplanario, bueno)

Dados de golpe: 6d8+12 (39 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: 40', V1 90' (buena)

CA: 22 (+4 Des, +8 natural), toque 14, desprevenida 18

Ataque base/Presa: +6/+9

Ataque: *espadón flamígero* +1+11 c/c

Ataque completo: *espadón flamígero* +1+11/+6 c/c

Daño: *espadón flamígero* +1 2d6+5, más 1d6 fuego

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: rasgos de celestial, RD 10/+1, equilibrio divino, resistencia al fuego 20, desvío celestial, inmunidades, rasgos de ajeno, aura protectora, presencia calmante de la naturaleza, RC 19

Salvaciones: Fort +7, Ref +9, Vol +10

Características: Fue 17, Des 18, Con 15, Int 17, Sab 16, Car 18

Habilidades: *Averiguar intenciones* +12, *Avistar* +12, *Concentración* +11, *Conocimiento de conjuros* +12, *Diplomacia* +15, *Equilibrio* +13, *Escuchar* +12, *Intimidar* +13, *Saber* (tres cualesquiera) +12

Dotes: *Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (espadón), Voluntad de hierro*

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (planos Superiores)

Organización: solitario, pareja o escuadra (3-6)

Valor de desafío: 9

Tesoro: —

Alineamiento: cualquiera bueno (siempre)

Avance: 7-12 DG (Mediana), 13-18 DG (Grande)



DEVA

Las más numerosas y débiles, las devas movánicas sirven orgullosamente como infantería contra las hordas del mal. Encargadas de servir a las necesidades del plano de Energía positiva, el plano de Energía negativa y el plano Material, algunas devas movánicas se consideran más mundanas que sus compañeras monádicas y astrales, ya que sus viajes les proporcionan una mejor comprensión de los asuntos de los mortales.

Esbeltas y extremadamente ágiles, las devas movánicas tienen la piel de color blanco lechoso, y el cabello y los ojos plateados. Cuando están en paz entre los mortales, prefieren adoptar la forma de un humanoide o animal.

Combate

Las devas movánicas disfrutan con el combate y suelen enzarzarse cuerpo a cuerpo sujetando firmemente sus *espados flamígeros* +1.

Las devas movánicas pueden ser convocadas mediante el conjuro *convocar monstruo* VII.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *auxilio divino, consagrar, llama continua, crear comida y bebida, custodia contra la muerte, detectar el mal, discernir mentiras, polimorfarse, plegaria, protección contra las flechas*; 3/día: *expiación, bendecir arma, curar heridas graves, luz del día, adivinación, excursión etérea, sacralizar, castigo divino, neutralizar veneno, desplazamiento de plano, quitar maldición, quitar enfermedad, quitar el miedo*; 1/día: *comunión, revivir a los muertos*. Nivel 9.º de lanzador; salvación CD 14 + nivel del conjuro.

Equilibrio divino (Ex): las devas movánicas son inmunes a los efectos de los rasgos de energía de los planos con predominio positivo o negativo (consulta el Capítulo 1 del *Manual de los Planos*).

Desvío celestial (Sb): una vez por asalto, y como acción gratuita, una deva movánica puede desviar ataques a distancia y ciertos conjuros, simplemente enviándolos lejos con su *espadón flamígero* +1. Cuando se lance un ataque a distancia, rayo o conjuro contra la deva que normalmente la golpearía o afectaría, ésta tiene derecho a un TS de Reflejos contra una CD base de 20. Si el arma de ataque a distancia tiene un bonificador de mejora, la CD se incrementa en ese número. Si el ataque proviene de un conjuro, el nivel de éste se añade a la CD base. Si la deva tiene éxito, desvía el ataque. Los conjuros desviados se niegan como si fueran contrarrestados.

Para poder tener la oportunidad de desviar el ataque, la deva debe ser consciente de éste.

Presencia calmante de la naturaleza (Ex): las devas movánicas tienen un espíritu en calma, que agrada a los habitantes de la naturaleza. A menos que se le obligue mágicamente a hacerlo, ninguna planta o animal atacará a una deva movánica.

DIABLILLO

Los diablos pueden tener todo tipo de formas y tamaños. Entre los más pequeños están los diablillos (inglés = imp), bribones diabólicos y maliciosos que suelen servir de ayudantes, espías y confidentes a los lanzadores de conjuros malignos.

La mayor parte de los miembros de la raza se parece al diablillo estándar que se describe en el *Manual de monstruos*. Todos los diablillos tienen alas de murciélago y cuernos retorcidos, y la mayoría tiene también una cola prensil terminada en una punta aguda, que

suele estar rematada por un mortal agujijón. Existen diversas variedades de diablillos "especializados"; aquí se describen tres de ellas.

COMBATE

Los diablillos tienen algunos rasgos en común, aunque debido a las aptitudes que no comparten, sus tácticas en combate pueden ser completamente diferentes.

Rasgos de ajeno: los diablillos no pueden ser revividos ni resucitados (aunque los conjuros *milagro* o *deseo* pueden devolverles la vida).

Polimorfarse (Sb): a voluntad y como acción estándar, un diablillo puede adoptar otras formas. Esta aptitud funciona como un *polimorfarse* lanzado por un hechicero de 12.º nivel, excepto porque un solo diablillo no puede adoptar formas de tamaño superior a Mediano. Las formas más comunes incluyen arañas monstruosas, cuervos, ratas o jabalíes.

Regeneración (Ex): los diablillos sufren el daño normal del ácido y de las armas sagradas o bendecidas (si son de plata o encantadas). Las formas de ataque que no inflijan daño a los pg ignoran la regeneración. Los diablillos no recuperan los pg perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia.

Ver en la oscuridad (Sb): los diablillos pueden ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*.

DIABLILLO BOLSADESANGRE

Ajeno Menudo (legal, maligno, extraplanario)

Dados de golpe: 4d8+19 (37 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 20', V1 40' (buena)

CA: 14 (+2 tamaño, -1 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +4/-4

Ataque: mordisco +7 c/c

Ataque completo: mordisco +7 c/c

Daño: mordisco 1d6 más veneno

Frente/Alcance: 2 1/2'/0'

Ataques especiales: veneno, aptitudes sortilegas, maldición hieriente

Cualidades especiales: RD 5/plata, rasgos de ajeno, polimorfarse, regeneración 4, ver en la oscuridad, RC 6, transfusión

Salvaciones: Fort +8, Ref +3, Vol +5

Características: Fue 10, Des 9, Con 18, Int 11, Sab 12, Car 13

Habilidades: Avistar +8, Concentración +8, Conocimiento de conjuros +7, Diplomacia +8, Escuchar +8, Sanar +16, Trepas +7

Dotes: Dureza, Soltura con un arma (mordisco)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (los Nueve infiernos)

Organización: solitario

Valor de desafío: 3

Tesoro: —

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 5-12 DG (Menudo)

Como la mayoría de los habitantes de los Nueve infiernos son incapaces de lanzar conjuros de *curar*, los diablos han creado otros medios de recuperar fuerzas en mitad de la batalla. Los diablillos



Diablillo enfórico

Diablillo bolsadesangre

Diablillo inmundo

bolsadesangre, que son criaturas presumidas compuestas de poco más que piel delicada y galones de sangre, sirven en los Infiernos como cuerpo informal de enfermeros.

Los diablillos bolsadesangre son corpulentas criaturas con forma humana, de extremidades cortas y dedos regordetes. Sólo miden 2' de altura, pero tienen casi esa misma anchura. El diablillo bolsadesangre tiene dos fuertes alas, pero ser tan pesado para su tamaño le convierte en un volador inexperto. Sus órganos internos flotan dentro de su torso, rodeados de un mar de sangre contenido por una débil epidermis rosada y translúcida.

Los diablillos bolsadesangre hablan infernal y común, aunque a veces es difícil entenderlos debido a la boca que tienen, de dientes largos y torcidos.

Combate

Los diablillos bolsadesangre prefieren permanecer apartados del combate cuerpo a cuerpo directo; en vez de eso, dañan a los oponentes con su maldición hiriente, desde una distancia tan segura como sea posible.

Los diablillos bolsadesangre pueden ser convocados mediante el conjuro *convocar monstruo IV*.

Maldición hiriente (Sb): tres veces al día, el diablillo bolsadesangre puede señalar a un enemigo que esté a menos de 30' y forzarlo a realizar una salvación de Fortaleza (CD 13) para no sufrir los efectos de la maldición hiriente. Una criatura que tenga éxito en la salvación será inmune a la maldición hiriente de ese diablillo durante un día.

Los afectados tratarán todas las heridas cuerpo a cuerpo que sufran durante la hora siguiente como si esas heridas hubieran sido producidas por un arma con la aptitud especial hiriente. Estas heridas sangrarán, infligiendo en lo sucesivo 1 punto de daño adicional en cada asalto (además del daño normal producido por el ataque cuerpo a cuerpo). Varias heridas harán que la pérdida de sangre se acumule (dos heridas infligirán 2 puntos de daño por asalto, etc). La hemorragia sólo puede ser detenida mediante una prueba con éxito de Sanar (CD 15) o la aplicación de un conjuro de *curar* o de otros conjuros curativos (como *sanar*, *círculo curativo*, etc).

Veneno (Ex): el diablillo bolsadesangre inyecta su veneno (Fort niega CD 16) con cada ataque de mordisco con éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (1d4 Fue).

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar el bien*, *detectar magia*, *invisibilidad* (sólo a sí mismo); 1/día: *toque vampírico*. Nivel 6.º de lanzador; salvación CD 11 + nivel del conjuro.

Transfusión (Sb): toda criatura que beba la sangre de un diablillo bolsadesangre recupera 1 pg por asalto completo de transfusión. El diablillo debe hacerlo voluntariamente, y ni él ni la criatura que recibe la transfusión pueden realizar otras acciones en ese asalto. El

diablillo sufre 2 puntos de daño por cada asalto de transfusión, pero su aptitud de regeneración reduce esto a daño atenuado, del que se recupera con rapidez. Un diablillo bolsadesangre que quede inconsciente no podrá usar su aptitud de transfusión hasta que sus puntos de golpe vuelvan a sobrepasar el total de daño atenuado.

Habilidades: los diablillos bolsadesangre obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Sanar.

DIABLILLO EUFÓRICO

Ajeno Menudo (legal, maligno, extraplanario)

Dados de golpe: 4d8 (18 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20', VI 50' (perfecta)

CA: 17 (+2 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 14, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +4/-4

Ataque: aguijón +9 c/c

Ataque completo: aguijón +9 c/c

Daño: aguijón 1d4 más alucinógeno

Frente/Alcance: 2 1/2'/0'

Ataques especiales: alucinógeno, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: RD 5/plata, resistencia al fuego 20, rasgos de ajeno, polimorfarse, regeneración 3, ver en la oscuridad, RC 6

Salvaciones: Fort +4, Ref +6, Vol +2

Características: Fue 10, Des 14, Con 11, Int 17, Sab 7, Car 10

Habilidades: Abrir cerraduras +9, Artesanía (alquimia) +18, Diplomacia +9, Disfrazarse +0 (+2 actuar), Engañar +7, Equilibrio +4, Escapismo +9, Esconderse +13, Escuchar +5, Intimidar +9, Piruetas +9, Saber (cualquiera) +10, Saltar +2, Uso de cuerdas +2 (+4 ataduras)

Dotes: Soltura con un arma (aguijón), Sutileza con armas

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (los Nueve infiernos)

Organización: solitario

Valor de desafío: 3

Tesoro: —

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 5-12 DG (Menudo)

Los Nueve infiernos son conocidos en todo el multiverso como un lugar de sufrimiento y tormento, pero también disponen de sus propios placeres corruptos. Furtivos e irresponsables, los diablillos eufóricos administran alucinógenos con sus débiles aguijones.

Los diablillos eufóricos miden 2' de alto y pesan unas miserias 10 lb. Profundas ojeras se marcan bajo sus ojos inyectados en sangre, y caminan con un paso irregular, a trompicones. Sus delgadas costillas sobresalen y se le marcan, componiendo una imagen que recuerda a niños famélicos. Numerosas marcas de pinchazos, algunas sin curar, afean el cuerpo del diablillo eufórico, demostrando el gusto de la criatura por su propio alucinógeno. Estas criaturas sirven de alquimistas privados y traficantes ambulantes para algunos de los seres más influyentes de los planos malignos.

Los diablillos eufóricos hablan común, celestial e infernal.

Combate

A los diablillos eufóricos les encanta pelear, pero su afición a sus propios alucinógenos los convierte en combatientes poco fiables. Suelen

optar por usar su invisibilidad, acercándose después sigilosamente a los lanzadores de conjuros y tratando de usar su aguijón con ellos.

Los diablillos eufóricos pueden ser convocados mediante el conjuro *convocar monstruo* IV.

Alucinógeno (Ex): las criaturas alcanzadas por un ataque de aguijón del diablillo eufórico, incluido el propio diablillo, reciben inyectada una pequeña cantidad de un potente alucinógeno. Aquellos que fallen la salvación de Fortaleza (CD 12) quedan atontados durante 2d6 asaltos. Durante este tiempo, las criaturas afectadas estarán tan extasiadas por la felicidad y la euforia que no podrán realizar acciones (excepto defenderse normalmente).

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar el bien*, *detectar magia*, *invisibilidad* (sólo a sí mismo); 1/día: *imagen mayor*. Nivel 6.º de lanzador; salvación CD 10 + nivel del conjuro.

Habilidades: los diablillos eufóricos obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Artesanía (alquimia).

DIABLILLO INMUNDO

Ajeno Menudo (legal, maligno, extraplanario)

Dados de golpe: 2d8+6 (15 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 20', VI 50' (perfecta)

CA: 15 (+2 tamaño, +3 natural), toque 12, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +2/-6

Ataque: garra +4 c/c

Ataque completo: 2 garras +4 c/c

Daño: garra 1d4 más enfermedad

Frente/Alcance: 2 1/2'/0'

Ataques especiales: hedor diabólico, enfermedad, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: RD 5/plata, rasgos de ajeno, polimorfarse, regeneración 2, ver en la oscuridad, resistencia al sonido 20, RC 5

Salvaciones: Fort +8, Ref +3, Vol +4

Características: Fue 11, Des 10, Con 17, Int 16, Sab 13, Car 4

Habilidades: Averiguar intenciones +6, Avistar +6, Buscar +8, Descifrar escritura +8, Diplomacia -1, Equilibrio +5, Escapismo +0 (+2 cuerdas), Esconderse +13, Escuchar +6, Falsificar +8, Moverse sigilosamente +5, Supervivencia +1 (+3 seguir rastros), Tregar +5 (+7 cuerdas), Uso de cuerdas +5

Dotes: Gran fortaleza

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (los Nueve infiernos)

Organización: solitario

Valor de desafío: 2

Tesoro: —

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 3-6 DG (Menudo)

Los diablillos inmundos (llamados a veces "apestosos") provienen de los Nueve infiernos, pero a menudo es posible encontrarlos sirviendo a los gremios de ladrones en las ciudades humanas del plano Material. Odiados por los baatezu de su plano de origen, los apestosos encuentran refugio entre los criminales, que respetan su asombrosa habilidad para la falsificación. No obstante, los que cooperan con estas bravuconas criaturas suelen hacerlo a gran dis-

tancia, porque los diablillos inmundos hieden como las letrinas más asquerosas de la peor parte la ciudad.

Cubiertos de la cabeza a los pies de la inmundicia seca en la que duermen, los apuestos parecen diablillos comunes, panzudos y con la piel colgante, marrón amarillenta. Un mechón de pelo greñoso, brillante de grasa natural, remata sus cabezas con cuernos, ligeramente puntiagudas. Carecen de cola, que es corriente en otros diablillos. Los diablillos inmundos miden un pie y medio de alto y pesan unas 10 lb.

Los diablillos inmundos tienen talento para los códigos, los cifrados y los textos viejos y enmohecidos, y en consecuencia son muy útiles como falsificadores y traductores. Se sabe que han traducido mal frases importantes de forma intencionada, con la esperanza de cumplir unos planes que se basan en el placer que les produce ver sufrir a las razas "limpias".

Todos los diablillos inmundos hablan abisal, común, dracónico e infernal. Es corriente que diablillos inmundos concretos hablen idiomas adicionales.

Combate

Los diablillos inmundos prefieren las interrupciones y el acoso al combate declarado. No obstante, si se les amenaza se volverán invisibles, de modo que puedan situarse lo más cerca posible del grueso de los enemigos para hacer uso generoso de su hedor diabólico.

Los diablillos inmundos pueden ser convocados mediante el conjuro *convocar monstruo IV*.

Hedor diabólico (Sb): tres veces al día, el diablillo inundo puede emitir una nube invisible de gas asqueroso en una expansión de 20'. Todas las criaturas que se encuentren en la nube deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 14) o quedarán nauseadas durante 1d6 asaltos. La nube se disipa al final del asalto en el que se libera, aunque un olor desagradable persiste hasta una hora más tarde. Las criaturas que tengan éxito en la salvación serán inmunes al hedor diabólico de ese diablillo durante un día.

Enfermedad (Ex): toda criatura que se vea alcanzada por la garras de un diablillo inundo deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 14) o contraerá la fiebre de la mugre. El período de incubación es de 1d3 días, y la enfermedad inflige 1d3 puntos de daño de Destreza y 1d3 puntos de daño de Constitución.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar el bien, detectar magia, invisibilidad* (sólo a sí mismo); 1/día: *nube apetosa*. Nivel 6.º de lanzador; salvación CD 7 + nivel del conjuro.

DIABLO

Los Nueve infiernos de Baator albergan a muchos seres malignos infernales. Los más numerosos de los diablos son los baatezu, tristemente famosos por su fuerza, su temperamento maligno y su organización despiadadamente eficiente. Entre los baatezu se encuentran los péliroyon y los xerfilestigos. Aunque estas dos clases de diablos poseen terribles poderes, tienen diferentes características y apariencias.

COMBATE

Tanto los péliroyon como los xerfilestigos comienzan el combate usando sus aptitudes sortilegas. Después usan algunos ataques más especializados para destruir a sus enemigos.

Rasgos de baatezu (Sb): los baatezu pueden ver perfectamente en cualquier tipo de oscuridad, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*. Pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura dentro de un alcance de 100' que comprenda un idioma. Los baatezu son inmunes al fuego y al veneno, y poseen resistencia 20 al ácido. Los péliroyon tienen resistencia al frío 20, y los xerfilestigos son inmunes al frío.

Rasgos de ajeno: los ajenos poseen visión en la oscuridad hasta 60'. No pueden ser reanimados ni resucitados (aunque los conjuros *deseo* o *milagro* pueden devolverles la vida).

Convocar baatezu (St): una vez al día, un péliroyon puede convocar automáticamente a 4 lélmures, 4 ósluth, 4 barbazu, 2 erinias, 2 cornugones ó 2 gelugones, a su elección. Dos veces al día, un xerfilestigio puede convocar automáticamente a 4 lélmures, 4 ósluth, 4 kiton, 4 felinos del infierno, 2 erinias, 2 gelugones ó 2 diablos de la sima, a su elección.

PÉLIRYON (BAATEZU)

Ajeno Enorme (legal, maligno, extraplanario)

Dados de golpe: 18d8+90 (171 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40', Ec 20', Vl 100' (mala)

CA: 36 (-2 tamaño, +3 Des, +20 natural, +5 desvío), toque 16, desprevenido 33

Ataque base/Presa: +18/+33

Ataque: uña +23 c/c

Ataque completo: 2 uñas +23 c/c y mordisco +21 c/c

Daño: uñas 2d6+7/17-20/×3 más deformar, mordisco 2d8+3

Frente/Alcance: 15'/10' (30' con las uñas)

Ataques especiales: crítico aumentado, humillar, deformar, uñas, olor intoxicante, aptitudes sortilegas, convocar baatezu

Cualidades especiales: rasgos de baatezu, resistencia al frío 20, RD 20/+3, rasgos de ajeno, olfato, ver lo invisible, RC 32, don de lenguas

Salvaciones: Fort +16, Ref +14, Vol +16

Características: Fue 25, Des 16, Con 20, Int 18, Sab 21, Car 21

Habilidades: Averiguar intenciones +23, Avistar +25, Concentración +23, Diplomacia +9, Disfrazarse +23 (+25 actuar), Engañar +23, Escondarse +13, Escuchar +25, Falsificar +22, Intimidar +25, Moverse sigilosamente +21, Reunir información +28, Saber (arcano) +22, Saber (local) +25, Saber (los planos) +22, Supervivencia +5 (+7 en otros planos)

Dotes: Alerta, Apresurar aptitud sortilega, Ataque múltiple, Crítico mejorado (uñas), Flotar, Soltura con una habilidad (Reunir información), Soltura con una habilidad (Saber [local])

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (los Nueve infiernos)

Organización: solitario, equipo (2-4) o comitiva (2-4, más 2-3 diablos de la sima, 2-6 cornugones y 3-8 hamatulas)

Valor de desafío: 22

Tesoro: monedas estándar, bienes doble, objetos doble

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 19-27 DG (Enorme), 28-54 DG (Gargantuesco)

Los péliroyon creen que la información es la llave del poder. A menudo se les encuentra dirigiendo extensas redes de espías en casi todos los planos, formadas por subalternos, siempre reuniendo se-

cretos allá donde esa información pueda resultar beneficiosa para las metas del péliroyon.

La piel de un péliroyon es de un color mezcla de rosa y un verde enfermizo. Mide cerca de 20' de altura, pero su estatura queda eclipsada por su tremenda obesidad. De la espalda le salen pesadas alas de murciélago, y huele a suciedad y azufre. El cuerpo del diablo combina elementos de las anatomías masculina y femenina. Pero el rasgo más inquietante de un péliroyon es la cara. El horrendo semblante del diablo luce una boca demasiado ancha, llena de dientes afilados. Verrugas y forúnculos le cubren toda la cara, que lleva pintada como una burla de la de una cortesana: las mejillas cubiertas de una espesa capa de colorete, los labios brillantes con un rojo lustre ceroso, y los enormes ojos reptilianos rodeados de maquillaje azul. Para rematar todo esto, las uñas del péliroyon siempre están teñidas de un rojo brillante que nunca desaparece.

Es raro que los habitantes del plano Material se encuentren cara a cara con un péliroyon, ya que éstos prefieren trabajar en la sombra, desde donde orquestan tiránicas tomas del poder y manipulan los acontecimientos mediante sus muchos lacayos. Pocos han tenido éxito intentando acabar con estos viles diablos. Menos aún han sobrevivido al encuentro. Cuando el péliroyon considera necesario involucrarse personalmente en algún plan, normalmente es porque algo ha salido mal, y entonces la criatura está en pie de guerra.

Los péliroyon hablan infernal, celestial, común, infracomún y dracónico.

Combate

Los péliroyon casi siempre comienzan el combate usando alguna de sus aptitudes sortilegas. Atacan primero a los lanzadores de conjuros y a los que usan armas a distancia; luego flotan sobre los combatientes cuerpo a cuerpo, limitados al suelo, y usan las uñas con letales efectos, hiriendo y deformando a los oponentes más duros.

Crítico aumentado (Ex): los ataques con las uñas del péliroyon provocan amenaza de crítico con un resultado natural de 17-20 en su tirada de ataque (debido a la aptitud de crítico aumentado y a la dote Crítico mejorado), infligiendo triple daño con cada golpe crítico con éxito.

Humillar (Ex): como acción estándar, el péliroyon puede humillar a las criaturas, lanzándoles insultos y epítetos que parecen golpear justo en las inseguridades de sus enemigos. Éste es un efecto enajenador que tiene su origen en el péliroyon, desde donde se extiende en un cono de 60'. Todos los oponentes en el cono deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 24) o quedarán aturdidos durante un asalto. Los que tengan éxito en la salvación pero permanezcan dentro del cono deberán seguir tirando cada asalto en el que el péliroyon siga humillándolos. Tras el aturdimiento, los oponentes quedarán estremecidos durante 3d4 asaltos, aunque no podrán volver a ser humillados por ese péliroyon durante un día.

Deformar (Sb): el péliroyon puede retorcer y deformar a las víctimas que alcance

con sus uñas. Las criaturas alcanzadas por las uñas deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 24). Un éxito indica que la víctima sólo sufre el daño normal de las uñas. Un fallo indica que la víctima sufre, además del daño normal, 1d4 puntos de daño de Carisma.

Uñas (Ex): las uñas del péliroyon son su arma más letal. Puede extenderlas desde sus manos, lo que le permite atacar con ellas a sus enemigos hasta a 30' de distancia, como si tuviera un alcance de 30'. Los enemigos alcanzados por las uñas del péliroyon pueden caer presa de su ataque especial de deformar, además de sufrir el daño normal. El péliroyon puede sacar o retraer las uñas a voluntad (como acción gratuita).

Olor intoxicante (Sb): toda criatura que se acerque a menos de 30' de un péliroyon deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 24) o será intoxicada por el aura pernicioso del monstruo. Esta aptitud funciona como el conjuro *bruma mental* de un lanzador de 20.º nivel, y sus efectos persisten tanto tiempo como la víctima permanezca a menos de 30' del diablo, más 2d6 asaltos adicionales. Una criatura que tenga éxito en la salvación permanecerá inmune al olor intoxicante de ese péliroyon durante un día.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *reanimar a los muertos, caparazón antivida, blasfemia, hechizar persona, crear muertos vivientes, profanar, detectar el bien, detectar magia, bola de fuego, disipación mayor, inmovilizar monstruo, invisibilidad mejorada, círculo mágico contra el bien, imagen mayor, mente en blanco, flamear, polimorfarse, sugestión, teleportar sin error* (sólo a sí mismo, más la carga máxima de objetos), *desacralizar, aura sacrilega, muro de fuego; 3/día: blasfemia, enervación, tromba de meteoritos* (cualquiera), *imagen permanente, pantalla, caminar por la sombra, símbolo* (cualquiera), *toque vampírico; 1/día: máxima, disipar el bien, interdicción, orden imperiosa mayor, implosión, cautiverio, ligadura del alma, palabra de regreso. Nivel 20.º de lanzador; salvación CD 15 + nivel del conjuro.*

Olfato (Ex): el péliroyon puede detectar seres que se aproximan, descubrir husmeando a enemigos escondidos, y rastrear mediante su sentido del olfato.

Ver lo invisible (Sb): el péliroyon puede *ver lo invisible* continuamente, como con el conjuro lanzado por un hechicero de 20.º nivel.



Péliroyon

WAT.02

Don de lenguas (Sb): el péliyon puede hablar con cualquier criatura que hable una lengua, como si usara un conjuro de *don de lenguas* lanzado por un hechicero de 20.º nivel. Esta aptitud siempre está activa.

XERFILESTIGIO (BAATEZU)

Ajeno Enorme (acuático, legal, maligno, extraplanario)

Dados de golpe: 15d8+105 (172 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 50', Ec 20', Vl 60' (mala), Nd 60'

CA: 29 (-2 tamaño, +1 Des, +20 natural), toque 9, desprevenido 28

Ataque base/Pres: +15/+32

Ataque: garra +23 c/c

Ataque completo: 2 garras +23 c/c y mordisco +21 c/c y coletazo +20 c/c y cuernos +20 c/c

Daño: garra 2d4+9, mordisco 1d8+4, coletazo 1d8+4, cuernos 2d6+4

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: aferrarse, absorción de sangre, arma de aliento, aura de miedo, robo de recuerdos, aptitudes sortílegas, convocar baatezu, lanzamiento

Cualidades especiales: rasgos de baatezu, inmunidad al frío, RD 15/+3, curación rápida 5, inmunidades, sabio, rasgos de ajeno, RC 29

Salvaciones: Fort +16, Ref +10, Vol +14

Características: Fue 29, Des 12, Con 25, Int 14, Sab 20, Car 19

Habilidades: Avistar +23, Concentración +25, Conocimiento de conjuros +22, Diplomacia +6, Disfrazarse +4 (+6 actuar), Engañar +22, Escondarse +11*, Escuchar +23, Intimidar +6, Moverse sigilosamente +19, Nadar +33, Saber (arcano) +20, Saber (los planos) +20, Supervivencia +5 (+7 siguiendo rastros o en otros planos)

Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garra), Soltura con un arma (mordisco)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (los Nueve infiernos)

Organización: solitario, equipo (2-4) o comitiva (1-2, más 1-2 diablos de la sima, 3-4 cornugones y 3-6 hamatulas)

Valor de desafío: 18

Tesoro: monedas estándar, bienes doble, objetos doble

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 16-22 DG (Enorme), 23-45 DG (Gargantuesco)

LOS PÉLIRYON Y AVENTURAS ORIENTALES

Si estás usando *Aventuras orientales* en tu campaña, el péliyon funciona bien como un oni de las Tierras sombrías. Obtiene el subtipo Tierras sombrías, y pierde el subtipo legal. Su puntuación de Mancha es 12. Pierde los rasgos de baatezu (incluida la inmunidad al fuego y al veneno, y la resistencia al ácido), pero obtiene cualidades de oni, incluyendo resistencia 10 al frío, el fuego y el ácido, y la aptitud forma alternativa. También obtiene regeneración 3, y sufre daño normal de las armas de jade o de cristal Kuni, o de las armas honorables o benditas con al menos +4 de mejora.

Los xerfilestigos son ladrones de recuerdos y guardianes de pensamientos. Habitan sobre todo en las riberas del río Estigia en Averno, la primera capa de Baator, haciendo guardia en sus orillas. Los xerfilestigos parecen diablos "clásicos" de cintura para arriba. El torso y los brazos son humanoides y musculosos, y la cabeza luce una gran boca dentada y dos enormes cuernos negros que le salen de la frente. Las manos terminan en grandes garras curvas, y enormes alas de murciélago azules les crecen en la espalda.

De cintura para abajo, estos diablos parecen babosas gigantes. La parte inferior de su cuerpo se arrastra tras ellos por el suelo, dejando un rastro de espesa baba resbaladiza allá donde van. Su piel es de un azul enfermizo, casi translúcido. Por todo el cuerpo, claramente visibles bajo la piel, enormes venas laten con el rojo de la sangre.

Los xerfilestigos están completamente locos. Nadan con frecuencia en el río Estigia, y hace mucho ya que el constante bombardeo de recuerdos de las almas perdidas que llegan a Baator condujo a la locura a todos los miembros de la especie. Se ofenden ante cualquier criatura que intente acceder al río, y a menudo observan a estos individuos desde lejos para calcular sus fuerzas antes de atacarlos con furia vengativa. Incluso los otros diablos tienden a evitar a los xerfilestigos, ya que su locura los hace muy impredecibles, especialmente para los habitantes legales de Baator.

Los xerfilestigos chapurrean todos los idiomas, y a menudo cambian de una lengua muerta hace tiempo a una lengua actual en mitad de una frase.

Combate

Los xerfilestigos casi siempre comienzan el combate con una descarga de aptitudes sortílegas ofensivas. No obstante, disfrutan con la carnicería del cuerpo a cuerpo, y se acercan con rapidez. Un xerfilestigio que esté en Baator intentará siempre conducir a su oponente cerca del río Estigia, de modo que pueda usar su aptitud de lanzamiento para arrojarlo a las aguas del río. Si no es así, tratará de aferrar a su oponente con su asquerosa cola, para absorber tanto su sangre como sus recuerdos.

Aferrarse (Ex): si un xerfilestigio acierta con un ataque de coletazo, la cola, además de infligir daño normal, se pega al cuerpo del oponente. Después arrastra al oponente aferrado al cuadro del xerfilestigio (no hay ataque de oportunidad), a menos que la criatura escape, lo que requiere una prueba con éxito de Escapismo (CD 30) o Fuerza (CD 26). Un xerfilestigio que permanezca aferrado a un oponente durante un asalto puede empezar a absorber la sangre y los recuerdos de la víctima a través de la plétora de pequeñas ventosas que cubren su cola.

Absorción de sangre (Sb): el xerfilestigio puede absorber la sangre de una víctima viva mediante las diminutas ventosas de su cola, infligiendo 1d4 de consunción de Constitución por cada asalto que permanezca aferrado.

Arma de aliento (Sb): como acción estándar, el xerfilestigio puede vomitar un cono de 50' de sangre hirviendo mezclada con agua del río Estigia. Para poder usar este ataque, el xerfilestigio debe haber absorbido sangre de una víctima el día anterior. La cantidad de daño infligida depende de cuántos puntos de Constitución haya consumido en ese tiempo. Por cada punto consumido, el arma de aliento inflige 1d8 puntos de daño (máximo 20d8 en un solo uso). Normalmente, un xerfilestigio encontrado al azar dispondrá de 1d6+9 puntos de Constitución consumida para usarlos como arma de aliento. Una sal-

vación de Reflejos (CD 24) con éxito reduce el daño a la mitad. Toda criatura que se encuentre dentro del área de efecto del arma de aliento también deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 22) o sufrirá los efectos del conjuro *modificar recuerdo* (nivel 20° de lanzador), que borrará todo recuerdo del encuentro con el xerfilestigio hasta el momento inmediatamente posterior al uso del arma. El xerfilestigio no usa esta aptitud sólo para infligir daño, sino también para tratar de acabar con un combate que se haya vuelto contra él.

Aura de miedo (Sb): el xerfilestigio puede producir un efecto de miedo como acción gratuita. Esta aptitud funciona como el conjuro *miedo* (nivel 20° de lanzador; salvación CD 22), excepto porque afecta a todas las criaturas en un radio de 30' alrededor del xerfilestigio. Si una criatura tiene éxito en su TS contra el efecto, no podrá volver a ser afectada por el aura de miedo de ese xerfilestigio hasta pasado un día. Todos los baatezu son inmunes al aura de miedo del xerfilestigio.

Robo de recuerdos (Sb): una criatura que esté siendo aferrada por un xerfilestigio deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 22) o sufrirá los efectos del conjuro *modificar recuerdo* (nivel 20° de lanzador). Estos efectos son idénticos a los efectos de alteración de memoria del arma de aliento del xerfilestigio.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *blasfemia, hechizar persona, cono de frío, confusión, profanar, detectar el bien, detectar magia, disipar el bien, disipar magia, inmovilizar persona, tormenta de hielo, invisibilidad mejorada, conocimiento de leyendas, círculo mágico contra el bien, imagen mayor, polimorfarse, sugestión, telecinesia, teleportar sin error* (sólo a sí mismo, más la carga máxima de objetos), *desacralizar, aura sacrilega, muro de hielo*; 2/día: *tromba de meteoritos, locura, palabra de poder cegador, símbolo* (cualquiera); 1/día: *consumir energía, presciencia*. Nivel 20° de lanzador; salvación CD 14 + nivel del conjuro.

Lanzamiento (Ex): tras una carga con éxito, el xerfilestigio obtiene un intento gratuito de derribo. Si el xerfilestigio gana la prueba enfrentada de Fuerza durante el intento de derribo, en vez de simplemente tumbar al oponente lo lanzará por los aires con los cuernos, dejándolo caer boca abajo en cualquier cuadro que amenace. Este lanzamiento inflige 1d6 puntos de daño por caída, además del daño infligido por la carga inicial. Los personajes con rangos en la habilidad Piruetas que no estén desprevenidos pueden realizar una prueba de Piruetas (CD 15) para evitar el daño y caer de pie.

Curación rápida (Ex): el xerfilestigio recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 5 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al xerfilestigio regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

Inmунidades (Ex): los xerfilestigos son inmunes al daño perforante, el frío, los efectos enajenadores, y todos los efectos dañinos del río Estigia.

Sabio (Ex): nadar durante tanto tiempo en el río Estigia ha convertido a los xerfilestigos en algunos de los seres más sabios de Baator. Un xerfilestigio realiza las pruebas de cualquier habilidad de Saber como si tuviera un mínimo de 10 rangos en esa habilidad. Para sobrepasar este mínimo de 10 rangos, el xerfilestigio deberá asignar más de 10 rangos a la habilidad, como de ordinario.

Habilidades: los xerfilestigos obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Nadar para realizar acciones especiales o evitar peligros, y siempre pueden elegir 10 en esas pruebas, incluso si están siendo distraídos o amenazados. *A causa de su color natural, los xerfilestigos obtienen un bonificador racial de +10 a las pruebas de Esconderse cuando están sumergidos en el agua.



Xerfilestigio

AS

DRACO MARINO

Dragón Gargantuesco (acuático)

Dados de golpe: 12d12+60 (138 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 15', Nd 60'

CA: 26 (-4 tamaño, +20 natural), toque 6, desprevenido 26

Ataque base/Pres: +12/+36

Ataque: mordisco +20 c/c, o aplastamiento con la cola +20 c/c

Ataque completo: mordisco +20 c/c, o mordisco +20 c/c y 2 aplastamientos con la cola +15 c/c, o 2 aplastamientos con la cola +20 c/c

Daño: mordisco 2d8+12, aplastamiento con la cola 1d8+6

Frente/Alcance: 20'/15'

Ataques especiales: constreñir barcos, golpe aplastante, engullir

Cualidades especiales: rasgos de dragón, nube de tinta, regeneración 2

Salvaciones: Fort +15, Ref +10, Vol +11

Características: Fue 35, Des 10, Con 21, Int 11, Sab 12, Car 18

Habilidades: Tasación +15, Saber (local) +15, Saber (naturaleza) +15, Escuchar +18, Avistar +18, Nadar +35

Dotes: Alerta, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro, Reflejos rápidos

Terreno/Clima: acuático/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 15

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: 13-36 PG (Gargantuesco)

El draco marino es una criatura solitaria, inteligente y enigmática. Tiene el aspecto del monstruo marino clásico: cuerpo serpentina, aletas palmeadas y cabeza parecida a la de un dragón. En oposición a su fiero aspecto, es una criatura bastante inteligente a la que le gusta meterse en las conversaciones de la tripulación de los barcos que pasan. Sin embargo, es fuertemente territorial y por ello, todo barco que atraviese su zona acuática debe pagar un peaje. Quienes pagan, cuentan con la protección y la buena voluntad del draco marino; pero quienes no lo hacen, se exponen a incitar su ira y su capacidad destructiva.

El peaje es excesivo, $4d6 \times 100$ po, pero este pago es la única forma de poder atravesar el territorio del draco sin molestias. Dicho pago no sólo sirve como protección frente al draco marino. Estas criaturas consideran una cuestión de honor proteger sus aguas de piratas, saqueadores y otros monstruos marinos peligrosos. Muchos capitanes de barco consideran este peaje una ganga, si se compara con el riesgo de perderlo todo a manos de piratas o esclavistas.

Nadie sabe con certeza qué hace el draco marino con sus tesoros, aunque algunos sostienen que esconde el botín en cuevas y grutas secretas bajo el manto marino. Dichos tesoros, sumados a los botines de los barcos pirata y los barcos mercantes que el draco marino hunde, hacen que el territorio del draco marino sea una zona muy preciada para los aventureros que disponen de los medios necesarios para buscar estos botines.

COMBATE

El draco marino ataca a los enemigos que están en el agua con mordiscos o coletazos.

Constreñir barcos (Ex): en vez de destruir un barco con la cola, el draco marino puede rodearlo con su cuerpo serpentina, salvo los barcos más grandes, y aplastarlos o arrastrarlos bajo las olas de forma automática. Puede utilizar este ataque contra botes de remos (1 asalto), chalupas (3 asaltos), naves largas (5 asaltos) y veleros (10 asaltos). Los navíos de guerra y las galeras son las únicas excepciones a este ataque, porque son demasiado grandes.

Golpe aplastante (Ex): el draco marino puede emplear las aletas de su cola para reducir a astillas un barco. Esta embarcación resulta golpeada de forma automática una vez cada 10 asaltos, sufriendo daño por aplastamiento con la cola (el draco marino permanece sumergido entre los ataques). El timonel del barco debe hacer un tiro de salvación de Reflejos (CD 20) tras cada golpe para evitar que la embarcación se rompa y se hunda en 1d10 minutos.

Se aplica un modificador a la CD dependiendo del tipo de embarcación del que se trate: bote de remos +4, chalupa +2, velero o nave larga +0, navío de guerra -3, galera -5. Sea cual sea el resultado del tiro de salvación del barco, los personajes que estén a bordo deben hacer TS de Reflejos (CD 20); tener

éxito significa que el personaje sufre 1d4 puntos de daño; fracasar significa que un personaje situado en la cubierta cae por la borda, y un personaje situado bajo la cubierta sufre 2d4 puntos de daño.

Engullir (Ex): el draco marino puede engullir a toda criatura que sea de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya, y a la que haya conseguido atacar con éxito con su mordisco mientras estaba en el agua. Primero, el draco marino debe meter a la criatura en su boca con un prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +36). Si tiene éxito en una segunda prueba de presa, durante el siguiente asalto, la criatura resulta engullida. Una vez en el interior del draco marino, la criatura debe hacer pruebas de Nadar cada asalto (CD 15), como si se encontrara en aguas turbulentas. Tener éxito significa

que sufre 1d3 puntos de daño atenuado pero que puede atacar al draco marino desde su interior; fracasar significa que sufre 1d6 puntos de daño atenuado y que debe hacer inmediatamente otra prueba de Nadar si no quiere ahogarse (la criatura no puede atacar mientras está intentando no ahogarse). Una prueba de presa con éxito, permite a la criatura engullida salir del estómago del draco marino y colocarse en sus fauces. Allí necesitará otra prueba de presa con éxito para poder salir. Igualmente, la criatura engullida puede intentar abrirse paso con las garras o con un arma perforante o cortante ligera. Esta acción inflige un total de al menos 35 puntos de daño al estómago (CA 20), lo que haría vomitar al draco marino todo lo que contuviera en el estómago. El estómago del draco marino puede contener 2 oponentes Grandes, 4 Medianos o 16 Pequeños o menores.

Rasgos de dragón: los dragones marinos son inmunes a dormir y a los efectos de la parálisis. Tienen visión en la oscuridad (60' de distancia) y visión en la penumbra.

Nube de tinta (Ex): si el draco marino siente que necesita escapar, puede teñir el agua que le rodea con tinta. Esto funciona como un conjuro *oscuridad* debajo del agua, tiene un radio de 5' y una duración de 5 minutos.

Regeneración (Ex): el draco marino sufre daño normal mientras se encuentra fuera del agua. Las formas de ataque que no infligen daño



Draco marino

haciendo perder puntos de golpe ignoran la regeneración, y el draco marino no recupera los puntos de golpe perdidos por hambre, sed o asfixia. Si el draco marino pierde un miembro o una parte de su cuerpo, dicha parte perdida se regenera en 3d6 minutos. La criatura puede ensamblar el miembro perdido de forma instantánea, si lo une al muñón. Las partes seccionadas que no se ensamblan se estropean y mueren.

Habilidades: los dragos marinos reciben un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar para realizar una acción especial o para evitar un peligro y siempre puede elegir 10 en pruebas de Nadar, incluso si está distraído o en peligro.

ENREDADERA ALMIZCLEÑA AMARILLA

Planta Enorme

Dados de golpe: 6d8+30 (57 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 5'

CA: 17 (-2 tamaño, +3 Des, +6 natural), toque 11, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +4 /+12

Ataque: látigo de enredadera +5 c/c, o esparcir almizcle +5 toque a distancia

Ataque completo: 6 látigos de enredadera +5 c/c, o esparcir almizcle +5 toque a distancia

Daño: látigo de enredadera 1d6

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: consumir inteligencia, esparcir almizcle

Cualidades especiales: vista ciega 30', rasgos de planta, regeneración 5

Salvaciones: Fort +10, Ref +5, Vol +2

Características: Fue 10, Des 16, Con 21, Int -, Sab 10, Car 9

Habilidades: —

Dotes: Sutileza con las armas (A)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o infestación (1 enredadera almizcleña amarilla más 2-8 zombis almizcleños amarillos)

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 7-12 PG (Enorme); 13-18 PG (Gargantuesca)

La enredadera almizcleña amarilla es una enorme planta trepadora que tiene unos zarcillos largos, verdes y prensiles, además de unas hojas grandes y vibratorias. El cuerpo de esta criatura está adornado por unas preciosas flores, parecidas a las orquídeas, de color amarillo y púrpura que desprenden un olor embriagador y fascinante. El almizcle de la planta atrae a la víctima hasta el interior de la enredadera, donde sus zarcillos puntiagudos se insertan en su cabeza y le extraen la masa cerebral, tragándose la con verdadera gula. Las víctimas absorbidas se convierten en zombis almizcleños amarillos, sirvientes descerebrados que protegen a esta insidiosa planta.

A pesar de su volumen, las enredaderas almizcleñas amarillas pueden reaccionar con rapidez ante las presas potenciales y situar sus flores a la distancia de rociada adecuada. Estas plantas nacen de una única raíz bulbosa que está enterrada bajo ellas, al lado de las trampas enterradas de anteriores víctimas.

Las enredaderas almizcleñas amarillas suelen aparecer en regiones subterráneas que poseen una importante cantidad de suelo quebradizo y se ocultan del sol. De forma ocasional, estas plantas crecen bajo el abrigo de bosquecillos o bosques espesos. Como son unos guardianes excelentes, algunas de estas enredaderas han sido plantadas de forma deliberada en un lugar determinado, para proteger un tesoro cercano. A veces, ciertos individuos paranoicos que poseen grandes tesoros, entierran sus pertenencias a varios pies de profundidad de la base de la planta.

COMBATE

La enredadera almizcleña amarilla mantiene una relación simbiótica con los zombis que crea. Los zombis intentan proteger a la enredadera al máximo de sus posibilidades. La planta intenta atrapar a toda criatura viviente que se acerque al radio de su almizcle y sólo se defiende con sus zarcillos si es atacada directamente.

Se puede convocar a la enredadera almizcleña amarilla mediante *convocar aliado natural IV*.

Consumir inteligencia (Ex): como acción gratuita, la enredadera almizcleña amarilla puede extender docenas de zarcillos penetrantes y puntiagudos, que se incrustan en la cabeza de toda criatura perdida o débil que se encuentre en su espacio. Dichos zarcillos empiezan a devorar el cerebro de la víctima, infligiendo 1d4 puntos de daño a la Inteligencia por asalto. Si este daño reduce la Inteligencia de la víctima a 0, ésta debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 18). Quienes fracasan, mueren y su cuerpo sirve de sustento para la hambrienta planta. Quienes tienen éxito reciben el implante de una semilla y se convierten en zombis almizcleños amarillos (consulta el siguiente epígrafe).

La única forma de evitar que la enredadera consuma la Inteligencia de la víctima supone, o matar a la víctima o a la planta.

Esparcir almizcle (Ex): la enredadera almizcleña amarilla ataca esparciendo una rociada de un polvo, de olor muy fuerte, contra un objetivo cercano. El almizcle tiene un radio de 30' y puede apuntar a una criatura por asalto.

Las criaturas alcanzadas por el almizcle esparcido de la criatura deben hacer una salvación de Fortaleza (CD 18) o caerán bajo el efecto de una compulsión enajenadora que las arrastrará a la seductora fuente del almizcle. La duración de su efecto es de 2d8 asaltos, aunque las criaturas que están dentro de la planta permanecen bajo su compulsión hasta que son alejadas de la enredadera.

Las criaturas bajo la compulsión de la enredadera no pueden realizar más acción que moverse para entrar en el espacio de la planta (evidentemente la enredadera no se opone a estos intentos). Las criaturas afectadas hacen todo lo que pueden para seguir la compulsión, llegando a atacar a los compañeros que intentan detenerlos. Una vez dentro de la planta, las criaturas afectadas arrojan todo lo que tengan en las manos y se quedan quietas e inertes. Las criaturas están atontadas y no se resisten a los ataques de la enredadera mientras continúen cerca de la planta.

Vista ciega (Ex): la enredadera almizcleña amarilla se mueve y lucha no sólo mediante la vista, también utiliza el oído y el olfato para ubicar lo que le rodea. Esta aptitud le permite ubicar a las criaturas y objetos que estén en un radio de 30'. La enredadera almizcleña amarilla no suele precisar de pruebas de Avistar y Es-

cuchar para notar a las criaturas que estén dentro del radio de su vista ciega.

Rasgos de planta (Ex): la enredadera almizcleña amarilla es inmune al veneno, *dormir*, la parálisis, el aturdimiento y polimorfarse. No está sujeta a golpes críticos ni efectos enajenadores.

Regeneración (Ex): el fuego y el ácido infligen daño normal a la enredadera almizcleña. Las formas de ataque que no infligen daño haciendo perder los puntos de golpe ignoran la regeneración y la enredadera almizcleña amarilla no recupera los puntos de golpe perdidos por hambre, sed o asfixia.

ORCO ZOMBI ALMIZCLEÑO AMARILLO

Planta Mediana

Dados de golpe: 1d8 (4 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30'

CA: 15 (+2 natural, +3 armadura de cuero tachonado), toque 10, desprevenido 15

Ataque base/Pres: +1/+3

Ataque: mangual pesado +3 c/c, o jabalina +1 a distancia

Ataque completo: mangual pesado +3 c/c, o jabalina +1 a distancia

Daño: Mangual pesado 1d10+3/19-20, jabalina 1d6+2

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: —

Cualidades especiales: lealtad a enredadera, visión en la oscuridad 60', mente muerta, sensibilidad a la luz, rasgos de planta, implantación

Salvaciones: Fort +2, Ref +0 Vol -1

Características: Fue 15, Des 10, Con 11, Int 2, Sab 8, Car 8

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o banda 2-8

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: —

Los zombis almizcleños amarillos no son en absoluto zombis, aunque sus gruñidos graves, su piel de color amarillo enfermizo y su mirada vacía pudieran hacer pensar lo contrario. En realidad, estas desgraciadas criaturas son los restos de las víctimas de la enredadera almizcleña amarilla. Durante sus, afortunadamente, breves vidas estos zombis hacen todo lo que está a su alcance para proteger y apoyar a la planta que los ha creado.

Externamente, el zombi almizcleño amarillo tiene el mismo aspecto que cualquier otro miembro de su especie, salvo por sus ojos vacíos y sin vida, así como por su piel pálida y cetrina. También posee otro rasgo diferenciador que no se puede ver a simple vista: cuando la enredadera almizcleña amarilla, la causante de su transformación, devora el cerebro de la criatura, introduce una semilla carnosa dentro de la cabeza de la víctima. Dicha semilla germina en un periodo de dos meses.

Los zombis descerebrados no son auténticamente malignos, aunque su lealtad sin fisuras hacia su progenitora les convierte en

oponentes decididos y mortales. El zombi almizcleño amarillo conserva algún vestigio de inteligencia, aunque no sea capaz de utilizar las aptitudes o habilidades que precisan de un entrenamiento especial o de saber (lo que incluye la mayoría de las aptitudes cláseas o cualquier herramienta o artilugio que sea más complejo que un arma).

COMBATE

Los zombis almizcleños amarillos luchan para su patrona e intentan encontrar nuevas víctimas, para llevarlas por la fuerza ante la presencia de la enredadera. De forma instintiva, intentan evitar la muerte de las víctimas potenciales y prefieren apresar o someter a los intrusos, para que su planta madre pueda recibir una víctima viva. Si la planta madre se ve atacada, ellos inmediatamente atacan de forma letal para defenderla.

El ejemplo de zombi almizcleño amarillo que se presenta en este caso, utiliza un guerrero orco de 1.º nivel como criatura base.

Lealtad a la enredadera (Ex): el orco zombi almizcleño amarillo siempre actúa para proteger y alimentar a la enredadera almizcleña amarilla que lo ha creado. No se puede alejar más de 100' de ella, durante los dos primeros meses de su existencia. Después, puede vagar libremente durante 1d4 días, antes de morir. A menos que se le cure (consulta más abajo), el orco zombi almizcleño amarillo muere, de forma automática, dos días después de la muerte de su planta madre.

Mente muerta (Ex): el orco zombi almizcleño amarillo no recuerda nada de su vida anterior, sólo existe para cuidar a su planta madre. No puede utilizar las aptitudes cláseas, habilidades ni dotes que tuviera anteriormente. Tampoco puede utilizar artilugios mágicos, aunque sí puede blandir armas y llevar armadura.

Sensibilidad a la luz (Ex): los orcos sufren un penalizador -1 en las tiradas de ataque que se realicen con luz del sol, o dentro del radio de un conjuro *luz del día*.

Rasgos de planta (Ex): el orco zombi almizcleño amarillo es inmune al veneno, *dormir*, la parálisis, el aturdimiento y polimorfarse. No está sujeto a golpes críticos ni efectos enajenadores. La criatura también tiene visión en la penumbra.

Implantación (Ex): si el orco zombi almizcleño amarillo muere, la semilla que crecía en el interior de su cabeza se enraiza y crece, hasta convertirse en una enredadera almizcleña amarilla en el plazo de 1 hora.

PLANTILLA: ZOMBI ALMIZCLEÑO AMARILLO

"Zombi almizcleño amarillo" es una plantilla (o rasgo genérico) que se puede unir a toda criatura viva que, de forma normal, tendría una puntuación de Inteligencia y cuya fisiología incluya un cerebro (lo que de ahora en adelante se llamará criatura base). El tipo de la criatura pasa a ser planta. Se utilizan las estadísticas y aptitudes de la criatura base, salvo las que aquí se indican.

Dados de golpe: pasan a d8

CA: la armadura natural sube +2

Ataque: el zombi almizcleño amarillo conserva todos los ataques de la criatura base. La mayoría de los zombis almizcleños



Enredadera
almizcleña
amarilla



Orcos zombis
almizcleños
amarillos

amarillos utilizan las armas que utilizaban antes de su transformación.

Cualidades especiales: el zombi almizcleño amarillo gana las siguientes cualidades especiales.

Lealtad a enredadera (Ex): el zombi almizcleño amarillo siempre actúa para proteger y alimentar a la enredadera almizcleña amarilla que lo ha creado. No se puede alejar más de 100' de ella, durante los dos primeros meses de su existencia. Después, puede vagar libremente durante 1d4 días, antes de morir. A menos que se le cure (consulta más abajo), el orco zombi almizcleño amarillo muere, de forma automática, dos días después de la muerte de su planta madre.

Mente muerta (Ex): el zombi almizcleño amarillo no recuerda nada de su vida anterior, sólo existe para cuidar a su planta madre.

No puede utilizar las aptitudes clásicas, habilidades ni dotes que tuviera anteriormente. Tampoco puede utilizar artilugios mágicos, aunque sí puede blandir armas y llevar armadura.

Rasgos de planta (Ex): el zombi almizcleño amarillo es inmune al veneno, dormir, la parálisis, el aturdimiento y polimorfarse. No está sujeto a golpes críticos ni efectos enajenadores. La criatura también tiene visión en la penumbra.

Implantación (Ex): si el zombi almizcleño amarillo muere, la semilla que crecía en el interior de su cabeza se enraiza y crece, hasta convertirse en una enredadera almizcleña amarilla en el plazo de 1 hora.

Características: idénticas a las de la criatura base, salvo que el zombi almizcleño amarillo tiene Inteligencia 2 y la Destreza y la Sabiduría pasan a 10, a menos que ya fueran más bajos.

Habilidades: el zombi almizcleño amarillo no tiene habilidades.

Dotes: el zombi almizcleño amarillo no tiene dotes.

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/ cualquiera

Organización: solitario o banda (2-8)

Tesoro: idéntico al de la criatura base (aunque el zombi sólo conserva lo que llevaba puesto o lo que sujetaba cuando sufrió la transformación).

Alineamiento: siempre neutral.

Cómo curar al zombi almizcleño amarillo

La planta madre del zombi almizcleño amarillo debe ser aniquilada antes de que el zombi pueda ser curado de su mal. Después, un clérigo de al menos, 12.º nivel debe lanzar *regenerar* o *sanar* sobre el personaje, antes de que la semilla plantada germine.

ESPINO CHUPASANGRE

Planta Grande (extraplanaria)

Dados de golpe: 3d8+12 (25 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 0'

CA: 16 (-1 tamaño, +3 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +2/+11

Ataque: zarcillo +6 c/c

Ataque completo: 4 zarcillos +6 c/c

Daño: zarcillo 1d8+5

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: absorción de sangre, agarrón mejorado

Cualidades especiales: rasgos de planta

Salvaciones: Fort +7, Ref +4, Vol +2

Características: Fue 20, Des 17, Con 19, Int -, Sab 12, Car 2

Habilidades: —

Dotes: —

Terreno/Clima: desierto o llanura/cualquiera (Abismo, Cárceri, Tierras exteriores, Pandemónium)

Organización: solitario

Valor de desafío: 3

Tesoro: —

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 4-6 DG (Grande), 7-15 DG (Enorme)

El espino chupasangre es una planta resistente y reseca que crece en forma de densos zarzales en los desolados yermos de las Tierras exteriores, Cárceri, el Abismo y el Pandemónium. La planta obtiene todo su sustento de la sangre de criaturas vivas, absorbiéndola por medio de las afiladísimas púas huecas de sus zarcillos, de tres pulgadas de largo. Los espinos chupasangre parecen enredaderas negras y resacas, con hojas pequeñas y estrechas. Suculentas bayas de color rojo brillante crecen siempre en la planta.

Las bayas producen un fragante aroma que atrae a la mayoría de las especies, más aún en los desiertos en los que crecen los espinos chupasangre. Si una criatura sobrevive al ataque de un espino chupasangre y escapa con algunas bayas, descubrirá que sus esfuerzos habrán sido en vano: las bayas son amargas y no proporcionan sustento alguno.

En raras ocasiones, un espino chupasangre es trasplantado al plano Material. Estas plantas suelen morir en pocos días, pero algunas sobreviven y crecen hasta alcanzar grandes tamaños en los desiertos.

COMBATE

Un espino chupasangre parece una planta normal hasta que un ser vivo se pone al alcance de sus zarcillos; entonces ataca con todos los que puede y absorbe la sangre de la víctima. El espino chupasangre permite a los carroñeros llevarse los restos, manteniendo así la zona a su alrededor libre de presas consumidas.

Es posible convocar a un espino chupasangre mediante el conjuro *convocar aliado natural* IV.

Absorción de sangre (Ex): si un espino chupasangre agarra a un oponente, comienza a absorber su sangre. Con cada prueba de presa con éxito, infligirá 1d4 de daño de Constitución. Si el oponente gana una prueba de presa, uno de los zarcillos del espino chupasangre se soltará de su cuerpo. La herida resultante seguirá sangrando durante un asalto adicional.

Agarrón mejorado (Ex): si un espino chupasangre logra alcanzar con, al menos, dos ataques de zarcillo a otra criatura que sea al menos una categoría de tamaño menor que él, infligirá el daño normal de cada zarcillo e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +11). Si la inmoviliza, puede utilizar su aptitud de absorción de sangre. A partir de ese momento, el espino chupasangre tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar dos zarcillos para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un -20 a las pruebas de presa, pero el espino no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño de los zarcillos y absorberá sangre.

Rasgos de planta: los espinos chupasangre son inmunes a los efectos de *dormir* y *enajenadores*, así como al veneno, la parálisis, el aturdimiento y el polimorfismo, y no pueden ser afectados por golpes críticos. Poseen visión en la penumbra.

Espino chupasangre



ESPÍRITU DEL AIRE

Bestia mágica Grande (aire)

Dados de golpe: 11d10+33 (93 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 30', Tr 40', Vl 60' (regular)

CA: 26 (-1 tamaño, +5 Des, +12 natural), toque 14, desprevenido 21

Ataque base/Pres: +11/+19

Ataque: +1 maza pesada +15

Ataque completo: +1 maza pesada +15/+10/+5 c/c y mordisco +12 c/c y golpe con el ala +12 cuerpo a cuerpo

Daño: +1 maza pesada 1d8+5, mordisco 1d6+2, golpe con el ala 1d4+2

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: maestría del aire, aptitudes sortilegas, conjuros, torbellino

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 15/+1, inmunidad a los efectos del aire, visión en la penumbra, olfato, RC 23

Salvaciones: Fort +10, Ref +12, Vol +6

Características: Fue 19, Des 20, Con 17, Int 14, Sab 17, Car 16

Habilidades: Trepar +12, Concentración +14, Escondarse +13, Escuchar +14, Buscar +13, Avistar +14

Dotes: Pericia, Flotar, Derribo mejorado, Ataque múltiple

Terreno/Clima: terrestre/cualquiera

Organización: solitario, pareja o tropel (5-12)

Valor de desafío: 11

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: 12-16 PG (Grande); 17-33 PG (Enorme)

Los espíritus del aire son unas extrañas criaturas que sirven a las deidades del viento y del cielo, aunque también a otros poderes no divinos que actúan por esas mismas zonas. Viajan por las capas superiores de la atmósfera, cerca de las ventosas cumbres de las montañas y de las colinas barridas por el viento en las llanuras. Allí donde haya viento se puede encontrar a estos espíritus aprovechando las corrientes ascendentes y planeando entre las nubes.

El espíritu del aire tiene el aspecto de un mono, de casi 10' de alto, con unos dedos muy largos que forman los nervios de sus alas en forma de abanico. El color de su cuerpo peludo va del marrón oscuro al rubio, y su boca acolmillada le da un aspecto sonriente,

incluso mientras está luchando. La boca del espíritu del aire posee dos colmillos que se doblan a la altura de la nariz, y apuntan a las mejillas. Su cola larga y prensil suele sujetar un maza pesada.

Los espíritus del aire dicen ser los amos de las zonas de vientos. Debido a su notable movilidad, en ocasiones, estos territorios alcanzan cientos de millas. Las criaturas que transitan estas zonas suelen hacerlo sin problemas, pero en ocasiones, los espíritus se sienten ofendidos por unos menosprecios imaginarios, y a causa de ellos se lanzan a atacar a los intrusos.

Los espíritus del aire hablan aurano, dracónico y gigante.

COMBATE

Los espíritus del aire luchan a la vez que vuelan, siempre que les es posible. Utilizan sus aptitudes sortilegas a distancia y luego se lanzan al cuerpo a cuerpo. Si no

obtienen un gran éxito con sus mazas, pasan a utilizar su ataque de torbellino.

Maestría del aire (Ex): un espíritu del aire recibe un bonificador +1 en sus tiradas de ataque y daño si su oponente es aéreo.

Aptitudes sortilegas: a voluntad; llamar al relámpago, controlar los vientos, detectar magia; 1/día, confusión, controlar el clima, torbellino, caminar con el viento. Nivel de lanzador 15⁺; salvación CD 13+ nivel del conjuro.

Conjuros: el espíritu del aire puede lanzar conjuros divinos como si se tratara de un clérigo de 7^o nivel con los dominios de Aire y Suerte (6/6/5/4/2; salvación CD 13+ nivel del conjuro). Su lista típica de conjuros: 0; crear agua, curar heridas menores, luz, resistencia, virtud; 1^o; orden imperiosa, comprensión idiomática, favor divino, escudo de entropía*, convocar monstruo I; 2^o; auxilio divino, animal mensajero, curar heridas moderadas, cautivar, muro de viento*; 3^o; disipar magia, purgar invisibilidad, vestidura mágica, protección contra los elementos*; 4^o; libertad de movimiento*, convocar monstruo IV.

*Conjuro de dominio. Dominios: Aire (expulsar, destruir, prender o comandar criaturas terrestres 7/día), Suerte (volver a tirar 1/día).

Torbellino (Sb): el espíritu del aire se puede transformar en un torbellino una vez al día y permanecer bajo esa forma hasta 10 asaltos. Así, puede moverse por el aire o a lo largo de una superficie a su velocidad de vuelo.



El torbellino mide 5' en su base, 20' de ancho en su parte superior y 30' de alto. El espíritu del aire controla la altura exacta del torbellino (utilizando una acción estándar para hacerlo más grande o pequeño), aunque como mínimo debe tener 10' de altura.

Las criaturas que sean de una o más categorías de tamaño inferior a la suya podrían sufrir daño si se ven atrapadas por este torbellino, que las lanzaría al aire. Toda criatura alcanzada debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 20) cuando entre en contacto con el torbellino, o sufrirá 2d6 puntos de daño. También debe tener éxito en una segunda salvación de Reflejos (CD 20) o resultará atrapada físicamente y suspendida entre los potentes vientos, por lo que sufrirá automáticamente 2d6 puntos de daño por asalto. Toda criatura que pueda volar puede hacer una salvación de Reflejos cada asalto para escapar del torbellino. La criatura sigue sufriendo daño pero puede escaparse si logra la salvación.

El espíritu del aire puede arrojar a toda criatura que haya atrapado donde quiera, arrojándola allí donde se encuentre el torbellino. Si la base del torbellino toca el suelo, forma una nube giratoria de polvo. Dicha nube tiene como epicentro al propio espíritu del aire y su diámetro equivale a la mitad de la altura del torbellino. Esta nube oscurece la visión, lo que incluye la visión en la oscuridad en un radio de 5'. Las criaturas que se encuentren a una distancia de más de 5' tienen media ocultación (20% de posibilidades de fallo), mientras que las que están más lejos aún tienen una ocultación total (50% de posibilidades de fallo). Quienes estén atrapados en la nube deben tener éxito en una prueba de Concentración (CD 20) para lanzar un conjuro.

Inmunidad a los efectos del aire (Ex): el espíritu del aire es inmune a los vientos fuertes y a cualquier efecto relacionado con el aire.

Olfato (Ex): el espíritu del aire puede detectar a los enemigos que se aproximan o esconden y husmean, rastreándolos mediante el olfato.

Habilidades: los espíritus del aire reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Tregar y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Tregar, incluso si tienen prisa o están amenazados.

FATADEUDO

Fata Mediana

Dados de golpe: 1d6-1 (2 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 30'

CA: 13 (+1 Des, +2 cuero), toque 11, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +0/+0

Ataque: daga +0 c/c o arco corto +1 distancia

Ataque completo: daga +0 c/c o arco corto +1 distancia

Daño: daga 1d4, o arco corto 1d6

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: hechizar persona

Cualidades especiales: inmunidad a los efectos enajenadores, visión en la penumbra

Salvaciones: Fort -1, Ref +3, Vol +2

Características: Fue 10, Des 13, Con 9, Int 10, Sab 10, Car 13

Habilidades: Averiguar intenciones +4, Avistar +3, Engañar +5, Escondarse +7, Moverse sigilosamente +7, Saber (cualquiera) +2, Supervivencia +4, Trato con animales +2

Dotes: Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o equipo (2-4)

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: cualquiera caótico (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +1



Fatadeudos

Las fatas son famosas por su curiosidad (algunos dirían obsesión) por los humanoides y gigantes, y a veces se enamoran de una de estas criaturas. Las criaturas conocidas como fatadeudos descienden de una semifata y un humanoide o gigante (la plantilla de semifata se describe en la página 33 de este libro).

Los fatadeudos forman un grupo muy heterogéneo de seres: algunos son menudos y hermosos, y otros, feos y brutos. Algunos se parecen a los elfos, y tienen las orejas puntiagudas y los ojos almendrados. Otros se parecen más a los trolls, y tienen la piel verrugosa y las extremidades desproporcionadas. Independientemente de esto, todos los fatadeudos tienen al menos un rasgo o característica que se sale de lo normal: cabello de colores vibrantes, cejas emplumadas, o tendencia a hablar en verso, por ejemplo. Sea cual sea su apariencia, todos los fatadeudos son criaturas muy carismáticas, que llaman la atención allá donde van.

Los fatadeudos no tienen una cultura común; o bien se convierten en solitarios, o en cosmopolitas, probando todo lo que la vida les ofrece. También se ven atraídos por los mismos entornos naturales que otras fatas llaman su hogar. La mayoría de las fatas reaccionan favorablemente ante los fatadeudos y los consideran sus primos lejanos.

COMBATE

Los fatadeudos rara vez piensan en el combate como en algo serio. Disfrutan jugueteando con sus oponentes, pero pueden enfuercarse de verdad si las cosas se vuelven en su contra. En combate, suelen comportarse de forma errática y desconcertante.

La mayoría de las fatas tratan de evitar el combate usando su aptitud de *hechizar persona*. Si esto falla, esquivarán los ataques hasta que puedan huir con seguridad.

Hechizar persona (St): una vez al día, un fatadeudo puede usar *hechizar persona*, como el conjuro del mismo nombre. El nivel del lanzador es igual a los DG, y la CD de la salvación es 11.

Inmunidad a los efectos enajenadores (Ex): un fatadeudo es inmune a todos los conjuros y efectos con el descriptor de enajenador.

Habilidades: los fatadeudos obtienen un bonificador racial de +2 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

PERSONAJES FATADEUDOS

La clase predilecta de los fatadeudos es la de bardo o la de pícaro, aunque los que se aíslan en la naturaleza suelen volverse druidas o exploradores. Los fatadeudos clérigos son raros, ya que la mayoría de las fatas sienten una gran aversión hacia la adoración de dioses.

FAUCES DE HIERRO

Planta Enorme (extraplanaria)

Dados de golpe: 12d8+72 (126 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 10'

CA: 25 (-2 tamaño, -1 Des, +18 natural), toque 7, desprevenido 25

Ataque base/Presa: +9/+27

Ataque: zarcillo +17 c/c

Ataque completo: 4 zarcillos +17 c/c y mordisco +12 c/c



Faucés de hierro

Daño: zarcillo 2d6+10/19-20, mordisco 1d8+5

Frente/Alcance: 15'/15' (60' con los zarcillos)

Ataques especiales: aferrarse, envolver, dolencia, zarcillos, herida

Cualidades especiales: resistencia 10 al ácido y al sonido, inmunidad al frío, inmunidad a la electricidad, RD 20/+3, rasgos de planta, RC 30

Salvaciones: Fort +14, Ref +3, Vol +5

Características: Fue 30, Des 9, Con 23, Int 4, Sab 13, Car 14

Habilidades: Avistar +13, Esconderse +6*, Escuchar +14

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Crítico mejorado (zarcillo), Grandenedura, Hendedura

Terreno/Clima: bosque, colina y marjal/templado y cálido (Abismo)

Organización: solitario, pareja o arboleda (3-6)

Valor de desafío: 13

Tesoro: 1/10 monedas, 50% bienes, 50% objetos

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: 13-16 DG (Enorme), 17-36 DG (Gargantuesco)

Es fácil para un observador entrenado descubrir el territorio de un fauces de hierro. Ninguna otra planta o animal se acerca a su "hogar", y a menudo el suelo está lleno de los restos de sus antiguas víctimas. Pero la mayoría de las criaturas no saben que están cerca de un fauces de hierro hasta que les golpea.

Un fauces de hierro mide de 20 a 30' de altura. Se parece mucho a un roble, aunque sus hojas verdes están cubiertas de pequeñas manchas del color de la sangre fresca. Cuando no los usa, los zarcillos quedan enrollados en las ramas más altas, y mantiene la boca cerrada hasta que ataca.

Un fauces de hierro tiende a quedarse en un lugar durante un largo periodo de tiempo. Ataca a cualquier cosa que se pone al alcance de sus zarcillos, incluso si se ha alimentado recientemente. Normalmente, los fauces de hierro sólo cambian de lugar cuando la arboleda crece tanto que ya no hay alimento para todos, en cuyo momento una o más de las criaturas se marcharán en busca de pastos más verdes.

Los fauces de hierro hablan abisal.

COMBATE

Un fauces de hierro ataca con sus zarcillos tan pronto como la presa se pone a su alcance (60'). Como es demasiado lento para huir en casi cualquier circunstancia, siempre lucha hasta la muerte.

Aferrarse (Ex): si un fauces de hierro acierta con un ataque de zarcillo, éste, además de infligir daño normal, se aferra al cuerpo del oponente. El zarcillo arrastra al oponente aferrado 10' más cerca en cada asalto siguiente (no hay ataque de oportunidad), a menos que la criatura escape, lo que requiere una prueba con éxito de Escapismo (CD 25) o Fuerza (CD 26). Un fauces de hierro puede arrastrar a una criatura a menos de 15' de sí, y morderlo entonces con un bonificador de ataque de +4 en ese asalto. El fauces de hierro también puede arrastrar a la criatura hasta su espacio y tratar de envolverla.

Se puede seccionar un zarcillo con un solo ataque con un arma cortante (hecho como un intento de romper arma) que inflija al menos 13 puntos de daño.

Envolver (Ex): como acción estándar, un fauces de hierro puede tratar de envolver a cualquier criatura Grande o menor que es-

té en su espacio. La víctima del ataque podrá efectuar un ataque de oportunidad, pero si lo hace no tendrá derecho a un tiro de salvación. Las víctimas que no efectúen ataques de oportunidad deberán tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 15) o serán envueltas. Un éxito en la salvación indica que el objetivo ha sido empujado hacia atrás o a un lado (pero no se libera de los zarcillos aferrados). Una criatura envuelta sufre cada asalto $2d6+10$ puntos de daño contundente dentro del tronco del fauces de hierro, y tendrá que contener la respiración o empezará a asfixiarse.

Dolencia (Ex): los zarcillos del fauces de hierro pueden minar la salud de un oponente. Todo el que sea capturado por un zarcillo deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 22) o sufrirá $1d6$ puntos de daño de Constitución.

Zarcillos (Ex): un fauces de hierro puede atacar con sus cuatro zarcillos a una distancia de 60'. Todo el que sea alcanzado por un zarcillo sufrirá daño, sangrará, podrá ser afectado por la dolencia, y se arriesga a ser arrastrado hacia el tronco del fauces de hierro.

Herida (Ex): una herida causada por un ataque de zarcillo de un fauces de hierro sangrará, infligiendo en lo sucesivo 3 puntos de daño adicionales en cada asalto. Varias heridas causadas por estos ataques harán que la pérdida de sangre se acumule (dos heridas infligirán 6 puntos de daño por asalto, etc.). La hemorragia sólo puede ser detenida mediante una prueba con éxito de Sanar (CD 10) o la aplicación de un conjuro de curar o de otros conjuros curativos (*sanar*, *círculo curativo*, etc.).

Rasgos de planta (Ex): el fauces de hierro es inmune al veneno, la parálisis, el aturdimiento, el polimorfismo y los efectos de dormir. No puede ser afectado por golpes críticos o efectos enajenadores. El fauces de hierro también posee visión en la penumbra.

Habilidades: los fauces de hierro obtienen habilidades como si fueran fatas. Obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar y Escuchar. *En las zonas boscosas, el fauces de hierro obtiene un bonificador racial de +15 a las pruebas de Esconderse.

FENSIR

Entre los habitantes del plano de Ysgard, los fensir son comúnmente llamados trolls, a pesar de que estos dos tipos de criaturas no están en absoluto relacionados. Los fensir son gigantes, aunque cultos e inteligentes, y sólo desean que se les deje en paz. Hay dos clases diferentes de fensir: los normales (de sexo masculino o femenino) y las temibles rakka, fensir femeninos que sufren una espantosa transformación que les convierte en bestias gigantescas que arrasaron los campos.

Los fensir aborrecen la luz del sol, ya que se transforman en piedra en el momento en el que quedan completamente expuestos a ella. Debido a esta vulnerabilidad, no se les puede encontrar fuera de sus hogares cubiertos de tierra hasta bien entrada la noche.

COMBATE

Al igual que otros gigantes, los fensir lanzan rocas con gran eficacia, y normalmente llevan algunas a mano.

Lanzamiento de rocas (Ex): los fensir adultos obtienen un bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque cuando lanzan rocas. Un fensir normal puede lanzar rocas que pesen de 40 a 50 lb. cada una (objetos Pequeños) hasta a cinco incrementos de distancia.

Una rakka puede lanzar rocas que pesen de 60 a 80 lb. (objetos Medianos). Las rocas tienen un incremento de distancia de 120'.

Atrapar rocas (Ex): un fensir normal puede atrapar rocas (o proyectiles de forma similar) Pequeñas, Medianas o Grandes. Las rakka también pueden atrapar rocas Enormes. Una vez por asalto, como acción gratuita, un fensir que normalmente habría sido alcanzado por una roca puede realizar una salvación de Reflejos para atraparla. La CD para atrapar una roca se basa en su tamaño (consulta la tabla a continuación). Si el proyectil tiene un bonificador a la tirada de ataque, la CD se incrementa en ese mismo número. El fensir debe ser consciente del ataque y estar preparado.

Tamaño de la roca	CD
Pequeña	15
Mediana	20
Grande	25
Enorme	30

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *transmutar barro en roca*, *transmutar roca en barro*. Nivel 9° de lanzador; salvación CD 8 (fensir normal) ó 9 (rakka) + nivel del conjuro.

Vulnerabilidad a la luz solar (Ex): si un fensir se ve expuesto a la luz del sol, se convertirá en piedra como si hubiera sido afectado por el conjuro *de la carne a la piedra*, sin TS. Si se encuentra dentro del alcance de un conjuro de *mayo solar* o de *explosión solar*, el fensir deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza o se convertirá en piedra, además de los efectos normales del conjuro. Los fensir pueden sentir cuándo el sol va a salir o a ponerse hasta una hora antes de que ocurra.

FENSIR

Gigante Grande (extraplanario)

Dados de golpe: $4d8+8$ (26 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40'

CA: 18 (-1 tamaño, +1 Des, +6 natural, +2 cuero), toque 10, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +3/+12

Ataque: gran hacha Enorme +7 c/c, o roca +4 distancia

Ataque completo: gran hacha Enorme +7 c/c, o roca +4 distancia

Daño: gran hacha Enorme $2d8+7$, roca $1d6+5$

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: lanzamiento de rocas, aptitudes sortilegas, conjuros

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, atrapar rocas, sentir al mellizo, vulnerabilidad a la luz solar

Salvaciones: Fort +6, Ref +2, Vol +2

Características: Fue 20, Des 12, Con 15, Int 13, Sab 12, Car 7

Habilidades: Avistar +5, Esconderse +1, Escuchar +5, Supervivencia +6, Preparar +9

Dotes: Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Elaborar poción (A)

Terreno/Clima: terrestre/cualquiera (Ysgard)

Organización: solitario, pareja, familia (4-6) o pueblo (11-20, más 35% de no combatientes)

Valor de desafío: 5

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico neutral (siempre)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +5

El tamaño de los fensir varía desde la estatura casi humana a la de un gigante de las colinas. Son seres poco atractivos, de grandes cabezas y enormes narices. La mayoría tiene la piel verrugosa y ojos negros y profundos, a menudo mal alineados. Suelen llevar armaduras de cuero, chalecos y grandes sombreros negros de piel de conejo, de diferentes estilos.

Los fensir no son criaturas sociables, y prefieren construir sus pueblos en lugares remotos, como acantilados rocosos, altas montañas o pantanos aislados. La gran mayoría de los embarazos de los fensir da lugar a mellizos, que permanecen cerca el uno del otro. Estos mellizos tienen una conexión casi psíquica; cada uno de ellos conoce la localización y estado del otro en todo momento. Si uno muere, el otro hará todo lo que sea posible para vengar la muerte, e incluso viajará al plano Material para ello.

Casi todos los fensir son capaces de lanzar conjuros. Los que no muestran talento alguno son exiliados de la familia y obligados a vagar por Ysgard. Los fensir son adivinos poderosos, y son capaces de elaborar casi cualquier clase de poción mágica. Todos los fensir saben elaborar una poción especial que puede devolver a sus semejantes transformados en piedra a su estado normal. El efecto de esta poción es igual que el del conjuro *de la piedra a la carne*, pero sólo funciona con fensir.

Los fensir hablan gigante y común.



Combate

Debido a su naturaleza huraña, los fensir suelen permanecer a distancia y perseguir a los intrusos con rocas y gran cantidad de conjuros. Todos los fensir poseen la aptitud de *transmutar barro en roca*, que usan para tener preparado un suministro constante de rocas que lanzar a los oponentes. También usan *transmutar roca en barro* para empantanar al enemigo.

Los fensir atacan en primer lugar a las criaturas que usan conjuros como *rayo solar* o *explosión solar*.

Conjuros: un fensir puede lanzar conjuros arcanos como si fuera un mago de 5.º nivel (4/4/2/1; salvación CD 11 + nivel del conjuro). El fensir sufre la posibilidad habitual de fallo de conjuro arcano por la armadura que lleve (10% para la armadura de cuero). Una lista de conjuros típica: nivel 0: *detectar magia, sonido fantasma, rayo de escarcha, leer magia*; nivel 1.º: *rociada de color, proyectil mágico, niebla de oscurecimiento, protección contra la ley*; nivel 2.º: *fuerza de toro, oscuridad*; nivel 3.º: *rayo relampagueante*.

Sentir al mellizo (Ex): un fensir conoce la localización y estado de salud de su mellizo o melliza como si usara el conjuro *situación*, sin límite de alcance. Si uno o varios seres causan la muerte de un fensir a propósito, el mellizo superviviente puede rastrearlos como si usara *localizar persona*, sin límite de alcance.

Personajes fensir

La clase predilecta de los fensir es la de mago. Un fensir que obtiene niveles de mago añade su capacidad natural para lanzar conjuros (mago de 5.º nivel) a sus niveles de clase de mago y determina su número de conjuros diarios en consecuencia. Por ejemplo, un mago fensir de 3.º nivel tiene la capacidad de lanzar conjuros de un mago de 8.º nivel. El nivel efectivo de personaje (NEP) de un fensir es igual a su nivel de clase +9.

RAKKA

Gigante Enorme (extraplanario)

Dados de golpe: 12d8+60 (114 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 40'

CA: 21 (-2 tamaño, -1 Des, +11 natural, +3 cuero tachonado), toque 7, desprevenida 21

Ataque base/Presa: +9/+25

Ataque: golpetazo +17 c/c, o roca +8 distancia

Ataque completo: 2 golpetazos +17 c/c, o roca +8 distancia

Daño: golpetazo 2d6+8, roca 1d6+8

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: maldición de muerte, lanzamiento de rocas, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, atrapar rocas, vulnerabilidad a la luz solar

Salvaciones: Fort +13, Ref +3, Vol +6

Características: Fue 27, Des 8, Con 20, Int 3, Sab 15, Car 8

Habilidades: Avistar +6, Escondarse -9, Escuchar +6, Supervivencia +6, Preparar +11

Dotes: Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Gran hendedura, Hendedura

Terreno/Clima: terrestre/cualquiera (Ysgard)

Organización: solitario, familia (1 rakka, más 4-6 fensir) o pueblo (1 rakka más 11-20 fensir, más 35% de no combatientes)

Valor de desafío: 8

Tesoro: —

Alineamiento: caótico neutral (siempre)

Avance: —

Ajuste de nivel: +4

Una vez que una fensir da a luz una pareja de mellizos, es posible que se transforme en una rakka. Si es así, comenzará a crecer hasta alcanzar 20' de estatura y 6000 lb de peso. Su inteligencia se reduce durante el proceso, y el resto de la familia tiene que esquilmar los alrededores para encontrar comida suficiente para mantener a la rakka viva y calmada. A menudo la familia se vuelve salvaje, sembrando la destrucción al paso de la rakka. No obstante, la familia seguirá apoyando y defendiendo a la rakka hasta su muerte, que normalmente tiene lugar aproximadamente un año después de la transformación.

Cuando una rakka muere, la familia que la mantenía levanta el campamento y se dedica a vagar por Ysgard en lo que se conoce como "La larga marcha". Estos fensir exiliados se convierten en una amenaza, saqueando los campos por ira, pena o simple confusión.

Combate

La rakka, que ahora carece de gran parte de la inteligencia que tuvo, se limita a golpear con sus enormes puños o lanzar rocas contra cualquier cosa que le disguste.

La rakka pierde su capacidad de lanzar conjuros, pero retiene las aptitudes sortilegas de los fensir.

Maldición de muerte (Sb): justo antes de que la maten, la rakka lanza una maldición de muerte sobre los responsables. La mal-



Fhorge

dición funciona como el conjuro *geas/empeño* de un lanzador de 11.º nivel (CD 20), y normalmente consiste en obligar al oponente afectado a retroceder o servir a la familia de la rakka.

Personajes rakka

La clase predilecta de las rakka es la de bárbaro. El nivel efectivo de personaje (NEP) de una rakka es igual a su nivel de clase +16. Es decir, una rakka bárbara de 1.º nivel tiene un NEP de 17, y es el equivalente de un personaje de 17.º nivel.

FHORGE

Animal Grande (extraplanario)

Dados de golpe: 12d8+63 (112 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 40'

CA: 17 (-1 tamaño, +8 natural), toque 9, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +9/+22

Ataque: mordisco +19 c/c

Ataque completo: mordisco +19 c/c

Daño: mordisco 1d8+13/19-20

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: doble daño al cargar, agarrón mejorado, furia, sacudir

Cualidades especiales: ferocidad, visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +13, Ref +8, Vol +6

Características: Fue 29, Des 10, Con 21, Int 2, Sab 15, Car 10

Habilidades: Avistar +9, Escondarse -4, Escuchar +10

Dotes: Crítico mejorado (mordisco), Dureza, Iniciativa mejorada, Rastrear, Soltura con un arma (mordisco)

Terreno/Clima: costa/cualquiera o bosque/templado o cálido (Tierras exteriores)

Organización: solitario o manada (5-8)

Valor de desafío: 9

Tesoro: -

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 13-26 DG (Enorme), 27-39 DG (Gargantuesco)

El fhorge es un fiero cazador de las Tierras exteriores. Aunque está emparentado con los jabalíes terribles del plano Material, el fhorge es más duro, cruel y letal. Los fhorge no se adueñan de un territorio, sino que vagan siguiendo a la fuente de alimento más abundante del momento.

Un fhorge adulto mide 5' de alto hasta la cruz, y su cuerpo musculoso es más bajo hacia los cuartos traseros, más pequeños, como los de sus parientes jabalíes. Su pelaje es marrón, negro o gris, y tiene los ojos pequeños, redondos y brillantes. El rasgo más distintivo del fhorge es la cabeza, o más específicamente, la boca. Como la del cocodrilo, la boca del fhorge domina su cara rugosa. Tan grande como para engullir a un humano, está erizada de grandes dientes, afilados como cuchillas, y alberga cuatro colmillos.

La extraña musculatura de la mandíbula del fhorge fascina a quienes se interesan por el mundo animal, aunque los que sobreviven al encuentro con un fhorge tienen cosas menos halagüeñas que decir de ella.

COMBATE

La estrategia de combate del fhorge es simple: sacúdelo hasta que esté muerto. Inicialmente, la criatura carga hacia la batalla; luego agarra bien a la presa en su enorme boca, y la sacude hasta que muere, o hasta que el propio fhorge muere a manos de otro enemigo.

Agarrón mejorado (Ex): si un fhorge logra alcanzar con un ataque de mordisco a otra criatura que sea, al menos, una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +22). Si la inmoviliza, la sacude en el mismo asalto. A partir de ese momento, el fhorge tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar el mordisco para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el fhorge no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de sacudida. *Fíuhl*

Furia (Ex): un fhorge que sufra daño en combate entrará en una furia bersérker en su siguiente turno, y morirá enloquecido hasta que su oponente o él estén muertos. El fhorge obtiene un bonificador de +4 a Fuerza, un bonificador de +4 a Consti-

tución y un bonificador de moral de +2 a las salvaciones de Voluntad, pero sufrirá un penalizador de -2 a la CA. Los siguientes cambios tienen efecto mientras dure la furia: DG 12d8+87 (136 pg); CA 15, toque 7, desprevenido 15; Ataque base/Presa +11/+24; Ataque completo mordisco +21 c/c; Daño mordisco 1d8+15; TS Fort +15, Vol +8; Fue 33, Con 25. El fhorge no puede detener su rabia voluntariamente.

Sacudir (Ex): un fhorge que tenga éxito inmovilizando a un oponente con su agarrón mejorado lo sacudirá violentamente hacia adelante y hacia atrás. Este ataque inflige daño de mordisco cada asalto hasta que la víctima escapa, o ella o el fhorge mueren.

Ferocidad (Ex): el fhorge es un combatiente tan tenaz que continúa luchando sin penalizadores, incluso si está incapacitado o moribundo.

Olfato (Ex): el fhorge puede detectar seres que se aproximan, descubrir husmeando a enemigos escondidos, y rastrear mediante su sentido del olfato.

FÍUHL

Aberración Grande (extraplanaria)

Dados de golpe: 9d8+36 (76 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 40', Vl 30' (perfecta)

CA: 16 (-1 tamaño, +5 Des, +2 natural), toque 14, desprevenido 11

Ataque base/Presa: +6/+10

Ataque: toque calorífico +6 c/c

Ataque completo: 2 toques caloríficos +6 c/c

Daño: toque calorífico 1d10 fuego

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: gas mortal, disecar, aura calorífica

Cualidades especiales: inmunidad al ácido, visión en la oscuridad 60', RD 20/+2, resistencia a la electricidad 20, inmunidad al fuego, forma gaseosa, inmunidades, mente inescrutable, inmunidad al veneno, RC 21

Salvaciones: Fort +7, Ref +8, Vol +6

Características: Fue 11, Des 20, Con 19, Int 10, Sab 11, Car 10

Habilidades: Escondarse +9, Moverse sigilosamente +13, Avistar +8

Dotes: Reflejos de combate, Esquiva, Iniciativa mejorada, Soltura con las armas (toque calorífico)

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo(Gehenna)/cualquiera

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 11

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 10-19 PG (Grande); 20-27 PG (Enorme)

MC

Considerados como los espíritus insustanciales de elementales asesinos, los fíuhl pueblan las desoladas pendien-

tes de la primera capa de Gehenna, bajo el aspecto de columnas de vapor vivo e inteligente.

Formado por una amalgama sacrílega de sufrimiento, dolor, hambre, calor sofocante y vapores venenosos, el fiuhl tiene el aspecto de un miasma formado por unos vapores verdes y violetas que giran y se agitan. Si un observador se concentra, puede distinguir una forma ligeramente humanoide entre todo ese caos, y podrá distinguir unos brazos larguiruchos y una especie de cara alargada desfigurada por el sufrimiento.

Los fiuhl suelen viajar en parejas, aunque éste sea el único atisbo de identidad racial que posean. Los eruditos discuten mucho sobre la veracidad de que los fiuhl obtengan el sustento que necesitan de sus presas, o si en realidad lo que hacen con ellas es atraparlas y llevárselas del plano Material para realizar retorcidos experimentos. Aunque no sirvan a señor alguno, parece que el único objetivo de los fiuhl es destruir a toda criatura con la que se topen.

Los fiuhl no hablan ningún idioma audible, aunque aparentemente se comunican entre sí.

COMBATE

El fiuhl es consciente de no poder hacer mucho daño con su toque calorífico, así que lo que suele preferir es sobrevolar a los enemigos, para poder someter a tantos como pueda a su gas mortal, sin arriesgarse a un cuerpo a cuerpo. Después se lanza con su ataque de disecar hasta destruir al último de ellos.

Gas mortal (Ex): toda criatura afectada por el veneno en un radio de 50' del fiuhl, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 18) o sufrirá inmediatamente 1d10 puntos de daño de Constitución y otros 1d10 puntos de daño de Constitución un minuto después (a menos que realice otra salvación de Fortaleza CD 18). Aquellos que consiguen librarse del gas mortal del fiuhl son inmunes a dicho gas durante 1 día.

Desecar (Ex): todo personaje que se encuentre en el cuadro de un fiuhl al final del turno de dicha criatura, debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 18) o se llevará dos niveles negativos. El TS para quitar uno de dichos niveles negativos también tiene una CD de 18.

Aura calorífica

(Ex): toda criatura en un radio

de 30' del fiuhl, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 18) o sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Este efecto se considera como una explosión que irradia continuamente de la criatura.

Forma gaseosa (Ex): la forma insustancial del fiuhl le confiere inmunidad frente a los golpes críticos. El fiuhl no puede correr, pero sí volar (despacio) y está sujeto a los vientos. No puede llevar armadura, mover objetos sólidos o penetrar en el agua ni en otros líquidos. Puede pasar a través de agujeros pequeños o aberturas estrechas, incluso a través de simples grietas. También puede ocupar los cuadros ya ocupados por los enemigos (consulta Desecar, arriba).

Mente inescrutable (Ex): toda criatura que intente establecer una conexión telepática con la mente de un Fiuhl (con *detectar el pensamiento*, una aptitud psiónica, *dominar monstruo* y similares) debe hacer una salvación de Voluntad (CD 14) o sufrirá los efectos de *debilidad mental*, como si hubiera sido lanzado por un hechicero de 9º nivel.

FORMÍCIDA

La especie de las criaturas conocidas como formicidas, seres parecidos a hormigas con una sociedad muy reglamentada, se divide en varias subrazas especializadas, cada una de ellas dedicada a un aspecto particular del bienestar del hormiguero. Ningún individuo importa, salvo la reina, a la que el resto de las formicidas protege con su vida.

Las tres subrazas de formicidas que se describen a continuación se suman a las ya descritas en el *Manual de monstruos* (obrero, soldado, capataz, myrmarca y reina).

COMBATE

La mayor parte de las formicidas son agresivas y buscan someter todo lo que encuentran. Si perciben aunque sea la más mínima amenaza contra su reina, atacarán inmediatamente y lucharán hasta la muerte.

Toda formicida atacará también al instante si se le ordena una superior.

Mente colectiva (Ex):

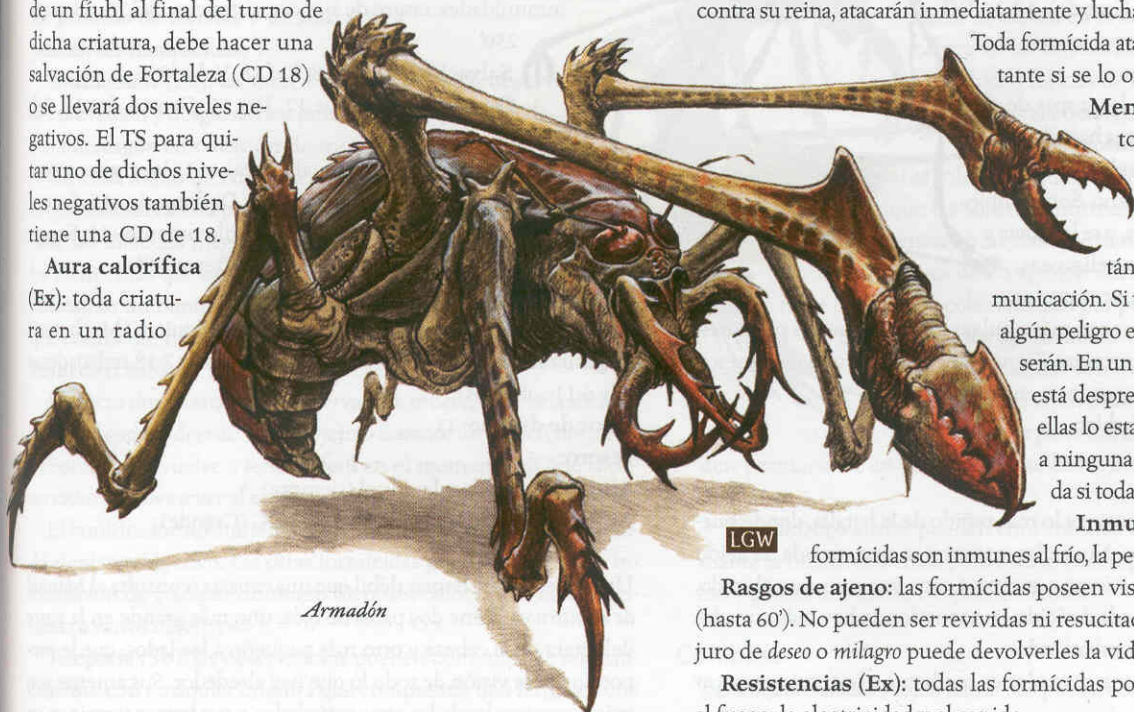
todas las formicidas que se encuentren a menos de 50 millas de su reina están en permanente comunicación. Si una es consciente de algún peligro en particular, todas lo serán. En un grupo, si una sola no está desprevenida, ninguna de ellas lo estará, ni se considerará a ninguna formicida flanqueada si todas no lo están.

Inmунidades (Ex):

las formicidas son inmunes al frío, la petrificación y el ácido.

Rasgos de ajeno: las formicidas poseen visión en la oscuridad (hasta 60'). No pueden ser revividas ni resucitadas, aunque un conjuro de *deseo* o *milagro* puede devolverles la vida.

Resistencias (Ex): todas las formicidas poseen resistencia 20 al fuego, la electricidad y el sonido.



Armación

LGW

ARMADÓN

Ajeno Grande (extraplanario, legal)

Dados de golpe: 8d8+32 (68 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 40'

CA: 25 (-1 tamaño, +1 Des, +15 natural), toque 10, desprevenido 24

Ataque base/Presa: +8/+18

Ataque: mordisco +13 c/c

Ataque completo: mordisco +13 c/c y 2 garras +11 c/c y aguijón +11 c/c

Daño: mordisco 2d6+6/17-20/×3, garra 1d8+3, aguijón 2d4+3

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: rociada de ácido, crítico aumentado, mente colectiva, veneno

Cualidades especiales: inmunidad al ácido, inmunidades, rasgos de ajeno, resistencias, RC 20

Salvaciones: Fort +10, Ref +7, Vol +7

Características: Fue 22, Des 13, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 11

Habilidades: Avistar +12, Equilibrio +12, Escondarse +8, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +12, Saltar +17, Supervivencia +12, Tregar +17

Dotes: Ataque múltiple, Crítico mejorado (mordisco), Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Mechanus)

Organización: solitario, equipo (2-4) o tropel (6-11)

Valor de desafío: 8

Tesoro: —

Alineamiento: legal neutral (siempre)

Avance: 9-12 DG (Grande), 12-24 DG (Enorme)

Los armadones son las tropas de choque que lideran la carga hacia la batalla, destrozando todo cuanto se interpone en su camino. Son completamente despiadados, y se les envía a las situaciones más peligrosas.

Robustos y bien acorazados, los armadones se parecen más a pulgas gigantes que sus parientes, más semejantes a hormigas. Tienen unas mandíbulas enormes, y patas alargadas que terminan en potentes garras. Los armadones no hablan.

Combate

Los armadones se lanzan a lo más reñido de la batalla, donde pueden hacer más daño. Normalmente arrojan una rociada de ácido antes de enzarzarse cuerpo a cuerpo. Como son inmunes al ácido, pueden usar su rociada de ácido en zonas donde hay más armadones, aunque estén combatiendo.

Se pueden convocar armadones mediante el conjuro *convocar monstruo* VII.

Rociada de ácido (Ex): el armadón puede despedir una explosión de ácido de 20' desde las glándulas de su cola, infligiendo 3d8 puntos de daño por ácido a todo lo que esté dentro de ese alcance. Una vez que el armadón ha usado esta aptitud, no podrá volver a hacerlo durante 1d4 asaltos. Una salvación de Reflejos con éxito (CD 17) reducirá el daño a la mitad.

Crítico aumentado (Ex): los ataques de mordisco del armadón provocan amenaza de crítico con un resultado natural de 17-20 en su tirada de ataque (debido a la aptitud de crítico aumentado y a la dote Crítico mejorado), infligiendo triple daño con cada golpe crítico con éxito.

Veneno (Ex): el armadón inocula su veneno (Fortaleza niega CD 18) con cada ataque de aguijón con éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (1d6 Fue).

OBSERVADORA

Ajeno Mediano (extraplanario, legal)

Dados de golpe: 9d8+18 (58 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 40'

CA: 17 (+2 Des, +5 natural), toque 12, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +9/+10

Ataque: aguijón +10 c/c

Ataque completo: aguijón +10 c/c

Daño: aguijón 2d4+1

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: mente colectiva, veneno, aptitudes sortílegas

Cualidades especiales: visión todo alrededor, evaluación, inmunidades, rasgos de ajeno, resistencias, RC 23, telepatía 250'

Salvaciones: Fort +8, Ref +8, Vol +10

Características: Fue 12, Des 15, Con 14, Int 18, Sab 19, Car 17

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +13, Averiguar intenciones +14, Avistar +16, Buscar +13, Diplomacia +15, Escondarse +12, Escuchar +16, Moverse sigilosamente +11, Supervivencia +13 (+15 siguiendo rastros), Tregar +11

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Rastrear

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Mechanus)

Organización: equipo (2-4) o pelotón (2-4, más 7-18 trabajadoras y 6-11 soldados)

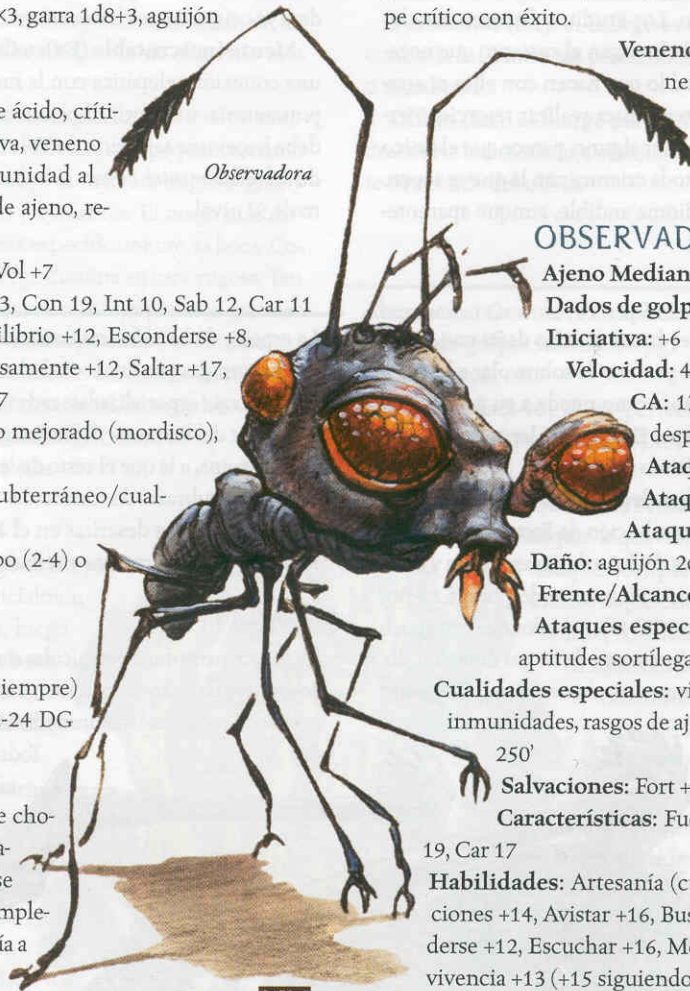
Valor de desafío: 11

Tesoro: —

Alineamiento: legal neutral (siempre)

Avance: 10-13 DG (Mediano), 13-27 DG (Grande)

Una observadora es más débil que una capataz (consulta el *Manual de monstruos*). Tiene dos pares de ojos, uno más grande en la parte delantera de la cabeza y otro más pequeño a los lados, que le proporcionan la visión de todo lo que hay alrededor. Sus antenas son más largas que las de las otras variedades, y sus brazos terminan en



LGW

unas manos pequeñas y delicadas que usa para la manipulación, no para el combate.

Como las capataces, las observadoras carecen de boca, y sólo se comunican mediante la telepatía. Las observadoras saben formícido y común.

Combate

Las observadoras hacen todo lo que pueden para no tener que combatir cuerpo a cuerpo. Permanecen en un segundo plano, desde donde pueden deducir los comportamientos y tácticas de los intrusos para que las otras formícidas lo aprovechen. Además de usar su aptitud de evaluación, las observadoras también tratarán de determinar cuánta magia, y de qué clase, pueden poseer los intrusos.

Se pueden convocar observadoras mediante el conjuro *convocar monstruo IX*.

Veneno (Ex): la observadora inculca su veneno (Fortaleza niega CD 16) con cada ataque de aguijón con éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (1d6 Int).

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *hechizar monstruo, clarividencia/clariaudiencia, detectar el caos, detectar magia, detectar pensamientos, ver lo invisible, visión verdadera*. Nivel 12.º de lanzador; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

Visión todo alrededor (Ex): las observadoras son extremadamente cautas y atentas. Sus dos pares de ojos, que no parpadean, les proporcionan un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Buscar, y no pueden ser flanqueadas.

Evaluación (Ex): las increíbles mentes de las observadoras evalúan y desglosan los puntos fuertes y débiles de sus enemigos en cuestión de momentos.

Por cada asalto de combate completo en el que la observadora pueda ver a un oponente con sus propios ojos (los métodos mágicos, como *clarividencia*, no funcionan), las formícidas que estén en contacto con la mente colectiva obtendrán un bonificador introspectivo de +1 a las tiradas de ataque contra ese oponente. Este efecto se va acumulando en cada asalto de combate y no tiene límite.

El efecto dura hasta que la observadora muere, es dejada inconsciente, cegada, o deja de ver al objetivo durante un asalto completo. El bonificador vuelve a tener efecto en el momento en que la observadora vuelva a ver al objetivo, empezando a +1 por asalto.

El bonificador no aumenta si varias observadoras están vigilando al mismo objetivo. Las otras formícidas pueden procesar la información de cualquier número de observadoras que estén vigilando a varios objetivos.

Telepatía (Sb): las observadoras pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que comprenda una lengua a una distancia de hasta 250'.

SOLDADO ALADA

Ajeno Mediano (extraplanario, legal)

Dados de golpe: 6d8+12 (39 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 20', V1 60' (buena)

CA: 19 (+4 Des, +5 natural), toque 14, desprevendida 15

Ataque base/Presa: +6/+8

Ataque: mordisco +8 c/c o púa +10 distancia

Ataque completo: mordisco +8 c/c y 2 garras +6 c/c, o 2 púas +10 distancia

Daño: mordisco 1d4+2, garra 1d6+1, púa 1d4+2/19-20/x3

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: crítico aumentado, mente colectiva, veneno, púas

Cualidades especiales: inmunidades, rasgos de ajeno, resistencias, RC 18

Salvaciones: Fort +7, Ref +9, Vol +6

Características: Fue 15, Des 18, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 11

Habilidades: Avistar +10, Buscar +9, Equilibrio +13, Escondarse +13,

Escuchar +10, Mov. sigilos. +13, Supervivencia +10, Preparar +11

Dotes: Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Flotar

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Mechanus)

Organización: solitario, equipo (2-4) o tropel (6-11)

Valor de desafío: 6

Tesoro: —

Alineamiento: legal neutral (siempre)

Avance: 7-16 DG

(Mediano), 17-18

DG (Grande)



Soldado alada

La soldado alada es una versión especializada de la soldado formícida estándar. Los equipos y tropes de soldados aladas se elevan en el aire para explorar a la cabeza de las fuerzas formícidas, y también conducen fuerzas de ataque para debilitar al enemigo antes de que las soldados normales acaben con él.

Las soldados aladas son ligeramente menores que las soldados normales. Gran parte de su masa se encuentra en las alas, que tienen una envergadura de unos 10'. En vez de un aguijón normal, la soldado alada tiene una esbelta cola rematada por púas afiladas que pueden lanzar contra los oponentes.

Las soldados aladas son mucho más lentas en tierra que sus equivalentes terrestres, así que pasan la mayor parte del tiempo volando. Pueden permanecer en el aire durante horas antes de necesitar un descanso.

Las soldados aladas pueden comunicarse de forma eficaz mediante la mente colectiva, pero sólo lo hacen para transmitir tácticas y planes de batalla. No pueden hablar.

Combate

Las soldados aladas suelen lanzar sus púas antes de bajar en picado a combatir cuerpo a cuerpo. Se encargan primero de los enemigos

que usan armas a distancia, y luego atacan a los que sean físicamente más imponentes.

Se pueden convocar soldados aladas mediante el conjuro *convocar monstruo* VI.

Crítico aumentado (Ex): los ataques de púa de la soldado alada provocan amenaza de crítico con un resultado natural de 19-20 en su tirada de ataque, infligiendo triple daño con cada golpe crítico con éxito.

Veneno (Ex): la soldado alada inocula su veneno (Fortaleza niega CD 15) con cada ataque de púas con éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (1d6 Fue).

Púas (Ex): dos veces al día, como acción estándar, la soldado alada puede disparar dos púas con un chasquido de su cola. Este ataque tiene un alcance de 90', sin incrementos de distancia.

FOSSERGRIM

Fata Mediana (acuática)

Dados de golpe: 5d6+15 (32 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 30', Nd 60'

CA: 18 (+2 Des, +6 cota de mallas +1), toque 12, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +2/+4

Ataque: lanza larga de gran calidad +3 c/c, o hacha de batalla de gran calidad +3 c/c, o arco largo de gran calidad +6 distancia

Ataque completo: lanza larga de gran calidad +3 c/c, o hacha de batalla de gran calidad +3 c/c y hacha de mano de gran calidad +3 c/c, o arco largo de gran calidad +6 distancia

Daño: lanza larga de gran calidad 1d8+3, hacha de batalla de gran calidad 1d8+2, hacha de mano de gran calidad 1d6+2, arco largo de gran calidad 1d8

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: *impacto verdadero* (sólo en el agua)

Cualidades especiales: curación rápida 5 (sólo en saltos de agua), visión en la penumbra, RC 15 (sólo en saltos de agua), dependencia de la cascada

Salvaciones: Fort +4, Ref +7, Vol +6

Características: Fue 15, Des 17, Con 16, Int 12, Sab 15, Car 18

Habilidades: Averiguar intenciones +9, Avistar +9, Diplomacia +13, Escondarse +10, Nadar +17, Saber (naturaleza) +10, Sanar +9, Supervivencia +9 (+11 en entornos naturales no subterráneos)

Dotes: Combate con dos armas, Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: terrestre/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 5

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 6-8 DG (Mediano), 9-15 DG (Grande)

Los fossergrim son fatas que llevan una vida reclusa, ligados místicamente a los saltos de agua de la misma forma en la que las dríadas están ligadas a los robles. Un fossergrim no molestará a nadie que use su cascada para beber o bañarse, pero no tendrá piedad de quien contamine el río que la alimenta o construya una presa en él. Se sabe que los fossergrim han proporcionado ayuda o información a quienes las necesitaban, siempre que éstos actuaran respetuosamente y no hicieran ningún mal al agua.

También se cuentan leyendas sobre fossergrim que seducen a las jóvenes doncellas que acuden a bañarse o a lavar la ropa a las orillas de sus ríos. Estos emparejamientos producen más fossergrim, que parecen humanos normales hasta alcanzar la madurez, cuando se marchan a buscar su propia cascada.

Los fossergrim parecen varones humanos bien parecidos y de rasgos duros, con ondeantes cabellos y barbas blancos con tintes azulados. Tienen ojos penetrantes, que brillan como estanques de agua. Los fossergrim llevan hermosas cotas de malla brillantes, y portan armas de gran calidad. También llevan atractivas vestiduras y exquisitas joyas de plata que relucen con la luz del sol.

Aunque está místicamente unido a su cascada, el fossergrim puede abandonar el río, pero nunca se aleja mucho. La criatura puede nadar subiendo por la cascada tan fácilmente como si caminara por tierra firme. Aunque no los necesitan, la mayoría de los fossergrim crean hogares



Fossoergrim

confortables y bien amueblados en las cuevas que hay tras las cascadas.

En los fríos meses de invierno, cuando la cascada se congela, el fossergrim cae en un profundo sopor dentro de ella, en el hielo; no obstante, sigue siendo consciente de lo que le rodea, y saldrá del hielo para proteger su río de todo mal.

Los fossergrim hablan común y silvano.

COMBATE

El fossergrim prefiere permanecer en la cortina de agua que cae de su cascada (que le proporciona, al menos, media ocultación) y atacar desde allí con la lanza larga o el arco largo. Si es atacado mientras está lejos de la cascada, el fossergrim se retirará hacia allí lo más rápido posible.

Muchas de las cualidades especiales del fossergrim funcionan sólo cuando está dentro de agua "que cae". Esto incluye, además de la cascada en sí misma, una zona que se extiende 2d10x5' corriente abajo (o más, para cascadas mayores).

Se puede convocar a un fossergrim mediante el conjuro *convocar aliado natural V*.

Impacto verdadero (St): siempre que el fossergrim y su oponente se encuentren dentro del río del primero, el fossergrim obtiene un bonificador introspectivo de +20 a las tiradas de ataque, como si estuviera siendo afectado por el conjuro *impacto verdadero*.

La distancia entre el fossergrim y su oponente es irrelevante, aunque se siguen aplicando los incrementos de distancia.

Curación rápida (Ex): siempre que esté en agua que cae, el fossergrim recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 5 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al fossergrim regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

Dependencia de la cascada (Sb): cada fossergrim está ligado místicamente a una gran cascada, y nunca puede alejarse más de 1.000' de ella, o caerá enfermo y morirá al cabo de 4d6 horas. La cascada de un fossergrim no irradia magia.

Habilidades: los fossergrim obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Nadar para realizar acciones especiales o evitar peligros, y siempre pueden elegir 10 en esas pruebas, incluso si están siendo distraídos o amenazados.

Bestia mágica Grande (extraplanaria)

Dados de golpe: 9d10+72 (121 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 40'

CA: 22 (-1 tamaño, -1 Des, +14 natural), toque 8, desprevenido 22

Ataque base/Presa: +9/+21

Ataque: cornada +16 c/c

Ataque completo: cornada +16 c/c y 2 pezuñas +11 c/c

Daño: cornada 1d10+8, pezuña 1d6+4

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: bramido, pisotear

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 20/+2, visión en la penumbra, rasgos de ajeno

Salvaciones: Fort +14, Ref +5, Vol +6

Características: Fue 27, Des 9, Con 26, Int 4, Sab 17, Car 16

Habilidades: Avistar +7, Esconderse -5, Escuchar +7, Supervivencia +7

Dotes: Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (los Nueve infiernos)

Organización: solitario, pareja o manada (6-12)

Valor de desafío: 10

Tesoro: —

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 10-16 DG (Enorme), 17-27 (Gargantuesco)

Los gathra son animales fuertes y peligrosos que recorren las llanuras agostadas del Averno, una de las capas de los Nueve infiernos. Aunque parecen reses, en realidad son depredadores que cazan y devoran a cualquier animal lo bastante desafortunado como para ser cogido al aire libre.

Un gathra parece una horrenda mezcla de toro y jabalí. Es muy musculoso, con patas gruesas y cortas que pueden impulsarlo a gran velocidad. Dos enormes colmillos sobresalen de la boca dentada, y babea constantemente una saliva hedionda. Los ojos del gathra brillan con una tenue luz roja que se hace más brillante cuando la bestia se enfurece.

Los demonios y otras criaturas malignas suelen reunir gathras para usarlos como poderosas monturas. Estas bestias son criaturas testarudas e impredecibles, y mantenerlas a raya requiere de constante disciplina y dominación.



Gathra

COMBATE

Los gathra son criaturas poco sutiles, que cargan a la batalla a la menor oportunidad. Normalmente braman antes de cargar, y entonces pisotean a su aterrado oponente. Los gathra que se usan como monturas suelen llevar gruesas armaduras para mejorar sus ya impresionantes defensas.

Bramido (St): tres veces al día, un gathra puede emitir un terrorífico bramido. Todo el que se encuentre a menos de 30' deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) o será afectado como por un conjuro de *miedo* lanzado por un mago de 9.º nivel.

Pisotear (Ex): como acción estándar, un gathra puede pisotear oponentes que sean al menos una categoría de tamaño menores que él. Este ataque inflige 2d6+8 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede elegir entre realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 o un TS de Reflejos (CD 20) para sufrir la mitad del daño.

GIGANTE

Los gigantes son seres humanoides de gran tamaño, dotados de una fuerza aún mayor. Consiguen muchas cosas simplemente a base de pura determinación y fuerza bruta. La mayoría confía en sus fuerzas para resolver los problemas; normalmente, las dificultades que no pueden superar con sus músculos no son siquiera dignas de ser tenidas en cuenta. Los gigantes pueden causar enormes daños a quienes los hacen enfadar o se les oponen, pero también pueden hacer buen uso de su fuerza cuando ayudan a sus aliados.

Muchos gigantes subsisten cazando o arrebatando lo que quieren a seres más pequeños y débiles. Algunos de ellos no son tan crueles, y crían o cultivan lo que necesitan para vivir.

Todos los gigantes hablan gigante. Los que poseen una puntuación de Inteligencia de 10 ó más también hablan común.

COMBATE

Los gigantes disfrutan con el combate cuerpo a cuerpo. Les gusta usar armas enormes, especialmente armas a dos manos, y las blanden con una destreza impresionante. Son lo bastante astutos como para debilitar a sus enemigos con ataques a distancia antes de acercarse, si pueden. El arma a distancia preferida de los gigantes es una roca grande.

Lanzamiento de rocas (Ex): un gigante adulto es un lanzador de rocas experto, por lo que recibe un bonificador racial de +1 a las tiradas de ataque cuando lanza rocas. Un gigante de tamaño Grande (por lo menos) puede lanzar rocas que pesen de 40 a 50 lb. cada una (objetos Pequeños) hasta a cinco incrementos de distancia (incremento de distancia 120'). Un gigante Enorme puede lanzar rocas que pesen de 60 a 80 lb. cada una (objetos Medianos).

Atrapar rocas (Ex): un gigante de tamaño Grande (al menos) puede atrapar rocas (o proyectiles de forma similar) Pequeñas, Medianas o Grandes. Un gigante Enorme también puede lanzar rocas de tamaño Enorme. Una vez por asalto y como acción gratuita, un gigante que normalmente habría sido alcanzado por una roca puede realizar una salvación de Reflejos para atraparla. La CD para atrapar una roca depende de su tamaño (consulta la tabla a continuación). Si el proyectil tiene un bonificador a la tirada de ataque, la CD se incrementa en ese mismo número. El gigante debe ser consciente del ataque y estar preparado.

Tamaño de la roca	CD
Pequeña	15
Mediana	20
Grande	25
Enorme	30

GIGANTE DE LA CIÉNAGA

Gigante Grande (acuático)

Dados de golpe: 8d8+32 (68 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30', Nd 40'

CA: 19 (-1 tamaño, +3 armadura de pieles, +7 natural), toque 9, desprevenido 19

Ataque base/Pres: +6/+17

Ataque: lanza larga Enorme +13 c/c, o roca +6 distancia

Ataque completo: lanza larga Enorme +13/+8 c/c, o roca +6 distancia

Daño: lanza larga Enorme 2d6+10, roca 1d6+7

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: lanzamiento de rocas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, atrapar rocas

Salvaciones: Fort +12, Ref +2, Vol +2

Características: Fue 24, Des 11, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 14

Habilidades: Avistar +2, Escondarse +4*, Escuchar +2, Nadar +15

Dotes: Alerta, Competencia con arma marcial (lanza larga) (A), Gran fortaleza, Soltura con un arma (lanza larga)

Terreno/Clima: terrestre, acuático y subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, banda (2-5), partida (6-9, más 35% de no combatientes), expedición de saqueo o caza (6-9, más 1-2 cocodrilos gigantes), o tribu (21-30, más 1-3 ancianos, 2-12 cocodrilos gigantes, 12-22 hombres lagarto y 35% de no combatientes)

Valor de desafío: 6

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los gigantes de la ciénaga son seres tímidos y solitarios que rondan por los pantanos y marjales para cazar peligrosos depredadores, como dragones negros.

Se cuentan entre los más pequeños de los gigantes: miden unos 10' de alto y pesan hasta 600 lb. Son criaturas feas y repugnantes, de piel manchada, como la de las ranas, y el pelo largo, negro y greñoso. Los gigantes de la ciénaga tienen las manos y pies palmeados, lo que les permite nadar más rápido de lo que pueden andar por tierra. El atuendo típico para ambos sexos consiste en una armadura de pieles de cocodrilo.

La bolsa de un gigante de la ciénaga contiene 2d4 rocas, 1d4+2 objetos mundanos y las posesiones personales del gigante. Estas posesiones tienden a ser objetos muy usados, sucios y empapados, que el gigante consiguió de algún ser que mató para comerse, y a menudo incluyen trozos de piel o pelaje, huesos y dientes.

Los gigantes de la ciénaga que son lo bastante inteligentes suelen aprender dracónico además de común.

Combate

Como pueden respirar bajo el agua, los gigantes de la ciénaga prefieren sorprender a los enemigos acercándose buceando antes de atacar. Utilizan su camuflaje natural en la ciénaga para emboscar a las presas. Algunos gigantes de la ciénaga imitan a los cocodrilos, apresando a un oponente y arrastrándolo luego bajo el agua para ahogarlo.

Habilidades: los gigantes de la ciénaga obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Nadar para realizar acciones especiales o evitar peligros, y siempre pueden elegir 10 en esas pruebas, incluso si están siendo distraídos o amenazados. Los gigantes de la ciénaga obtienen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Escondarse. *En las zonas pantanosas, el bonificador racial a Escondarse del gigante de la ciénaga aumenta a +8.

Sociedad de los gigantes de la ciénaga

Los gigantes de la ciénaga solamente se encuentran en pantanos y marjales. Pasan la mayor parte del tiempo cazando, recolectando y rebuscando carne putrefacta. Construyen refugios rudimentarios y temporales con troncos caídos y enredaderas.

Los gigantes de la ciénaga cazan y veneran a los cocodrilos, caimanes, y otros grandes reptiles. La mayoría de las tribus tiene "cocodrilos mascota" encadenados cerca de sus campamentos. Los gigantes de la ciénaga están en buenas relaciones con los hombres lagarto, aunque a veces las dos especies entran en conflicto cuando la comida escasea. Los gigantes de la ciénaga desprecian a los trolls y los atacan en cuanto los ven.

Personajes gigantes de la ciénaga

La clase predilecta de los gigantes de la ciénaga es la de explorador. Muchos grupos de gigantes de la ciénaga incluyen druidas y exploradores.

GIGANTE DE LA SOMBRA

Gigante Enorme

Dados de golpe: 18d8+144 (225 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 50'

CA: 28 (-2 tamaño, +3 Des, +17 natural), toque 11, desprevenido 25

Ataque base/Presas: +13/+34

Ataque: maza de armas Enorme +24 c/c, o arco corto compuesto reforzado Enorme (bonificador de +4 a la Fue) +14 distancia, o roca +15 distancia

Ataque completo: maza de armas Enorme +24/+19/+15 c/c, o arco corto compuesto reforzado Enorme (bonificador de +4 a la Fue) +14/+9/+4 distancia, o roca +15 distancia

Daño: maza de armas Enorme 2d8+19, arco corto compuesto reforzado Enorme (bonificador de +4 a la Fue) 2d6+4, roca 1d6+13

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: ataque mortal, lanzamiento de rocas, ataque furtivo +4d6, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: vista ciega 60', esconderse a simple vista, sensibilidad a la luz, visión en la penumbra, atrapar rocas

Salvaciones: Fort +19, Ref +9, Vol +8

Características: Fue 36, Des 17, Con 26, Int 11, Sab 14, Car 19

Habilidades: Averiguar intenciones +7, Avistar +9, Diplomacia +6, Escondarse +16, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +8, Saltar +18

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o familia (2-8, más 35% de no combatientes, más 1 hechicero de 7.-10.º nivel)

Valor de desafío: 18

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Entre las razas de gigantes, rudimentarias y simples, los gigantes de la sombra poseen un rasgo único: la sutileza. Son temidos y odiados incluso por otros gigantes, pues tienen reputación de ser homicidas, ladrones y asesinos de su propia especie. Habitan en zonas particularmente oscuras, incluidas las que se sabe que limitan con el plano de la Sombra.

Un gigante de la sombra mide unos 20' de alto y pesa alrededor de 4.000 lb. Es



Gigante de la ciénaga

delgado y nervudo, de facciones descarnadas. Sin embargo, a pesar de su escuálida apariencia, está en buena forma y es muy fuerte. El pelo de los varones siempre es blanco puro, mientras que los cabellos de las mujeres son negros como el azabache. Los ojos del gigante de la sombra son del color de un vacío sin estrellas. Los gigantes de la sombra usan ropas elegantes (aunque adustas), predominantemente de colores negro y rojo sangre.

La bolsa de un gigante de la sombra contiene 1d2 rocas, 1d6+4 objetos mundanos y las posesiones personales del gigante. Entre estas posesiones suelen encontrarse exquisitas esculturas, gemas y obras de arte.

Combate

Los gigantes de la sombra son diestros y esquivos. Golpean desde la oscuridad antes de retirarse de nuevo a ella. Rara vez atacan directamente, y prefieren los ataques a distancia al cuerpo a cuerpo.

Los gigantes de la sombra atacan primero a quienes usan el conjuro *luz del día*, y luego van a por los que usan otras fuentes de luz. Antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo, usan *oscuridad profunda*.

Ataque mortal (Ex): si un gigante de la sombra estudia a su víctima durante tres asaltos y luego efectúa un ataque furtivo con un arma cuerpo a cuerpo que inflija daño, este ataque tendrá el efecto adicional de paralizar o matar al enemigo (a elección del gigante). Mientras estudia a la víctima, el gigante de la sombra puede llevar a cabo otras acciones, siempre que su atención siga centrada en el objetivo y éste no detecte al asesino o lo vea como un enemigo. Si la víctima de este ataque falla el TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG del gigante de la sombra + modificador de Int del gigante de la sombra) contra el efecto de muerte, morirá. Si el TS falla contra el efecto de parálisis, la víctima quedará indefensa y será incapaz de actuar durante 1d6 asaltos, más 1 asalto por cada 2 DG que posea el gigante de la sombra. Si la víctima tiene éxito en la salvación, el ataque se convierte en un ataque furtivo normal. Una vez que el gigante de la sombra ha concluido los 3 asaltos de estudio, deberá llevar a cabo el ataque mortal antes de que transcurran otros 3 asaltos. Si el ataque mortal falla (la salvación tiene éxito) o si el gigante de la sombra no efectúa el ataque durante los 3 asaltos tras el estudio, se necesitarán otros 3 asaltos de estudio para poder efectuar un nuevo ataque mortal.

Ataque furtivo (Ex): en cualquier momento en el que el objetivo de un gigante de la sombra pierda su bonificador de Destreza, o cuando esté siendo flanqueado por un gigante de la sombra, éste infligirá 4d6 puntos de daño adicionales con un ataque cuerpo a cuerpo con éxito.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *contorno borroso*, *oscuridad profunda*, *penumbras*, *evocación sombría*, *caminar por la sombra*. Nivel 18: de lanzador; salvación CD 14 + nivel del conjuro.

Vista ciega (Ex): los gigantes de la sombra maniobran y combaten no sólo mediante su vista, sino utilizando también el oído y el olfato para percibir su entorno. Esta aptitud les permite distinguir criaturas y objetos a una distancia de hasta 60'. Normalmente, un gigante de la sombra no necesita hacer pruebas de Avistar o Escuchar para detectar criaturas dentro del alcance de su vista ciega.

Esconderse a simple vista (Sb): siempre que el gigante de la sombra se encuentre a menos de 10' de algún tipo de sombra, podrá esconderse a simple vista, sin que realmente tenga que haber nada tras lo que se esconda. No obstante, no podrá esconderse en su propia sombra.

Sensibilidad a la luz (Ex): cuando se ven expuestos a la luz solar, o a una luz equivalente a la producida por el conjuro *luz del día*, los gigantes de la sombra sufren un penalizador de moral de -2 a todas las tiradas de ataque, salvaciones, pruebas y daño.

Habilidades: el gigante de la sombra obtiene un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse. *En las zonas en sombras, este bonificador aumenta hasta +8.

Sociedad de los gigantes de la sombra

Incluso entre la raza de los gigantes, normalmente xenófobos, los gigantes de la sombra son increíblemente solitarios y desconfiados. Prefieren llevar una existencia solitaria, aunque algunos se unen en casos de necesidad. Los escasos gigantes de la sombra que se establecen en algún sitio suelen construir su morada bajo la superficie.

Los gigantes de la sombra son más cerebrales e inquisitivos que otros gigantes, y buscan el conocimiento tanto como la riqueza. No tienen ningún reparo en asesinar, y se sabe que han ofrecido sus servicios para matar a otros gigantes. Debido a su reputación, la mayoría de los gigantes ataca a los gigantes de la sombra en cuanto los ve; en particular, los gigantes de la tormenta los desprecian.

Personajes gigantes de la sombra

La clase predilecta de los gigantes de la sombra es la de pícaro. La mayoría de los grupos de gigantes de la sombra incluyen pícaros y hechiceros.

GIGANTE DE PIEDRA NEGRA

Constructo Gargantuesco

Dados de golpe: 32d10+60 (236 pg)

Iniciativa: -2

Velocidad: 40', Tr 20', Vl 40' (perfecta)

CA: 31 (-4 tamaño, -2 Des, +27 natural), toque 4, desprevenido 31

Ataque base/Presa: +24/+53

Ataque: golpetazo +38 c/c

Ataque completo: 4 golpetazos +38 c/c

Daño: golpetazo 4d8+17 más petrificación

Frente/Alcance: 20'/20'

Ataques especiales: petrificación, pisotear

Cualidades especiales: rasgos de constructo, resistencia 20 al ácido, el frío, el fuego y la electricidad, RD 30/+5, RC 32, animar estatua

Salvaciones: Fort +10, Ref +10, Vol +12

Características: Fue 45, Des 7, Con -, Int 6, Sab 10, Car 10

Habilidades: Avistar +15, Escuchar +15, Trepar +30*

Dotes: Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo),

Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (golpetazo), Voluntad de hierro

Terreno/Clima: terrestre/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 18

Tesoro: —

Alineamiento: el mismo que su creador; neutral maligno (a menudo)

Avance: 33-54 DG (Gargantuesco), 55-96 DG (Colosal)

Un gigante de piedra negra es un enorme constructo creado por un clérigo poderoso para servirle como guardaespaldas o como guardián de un lugar sagrado. Poseedor de una inteligencia limitada, un gigante de piedra negra puede servir de asesino o recuperar un objeto o criatura.

La mayoría de los gigantes de piedra negra tienen el aspecto de feroces mujeres de ocho brazos. A veces, los creadores malignos esculpen a los gigantes de piedra negra con aspecto de máriliths u otras criaturas demoníacas.

Los gigantes de piedra negra tienen el poder de petrificar a sus enemigos, y a menudo cobran espeluznantes trofeos de las criaturas vencidas de esta forma y fabrican con ellos cinturones de brazos petrificados o collares de cabezas petrificadas.

Un gigante de piedra negra habla el idioma de su creador.



Gigante de piedra negra

COMBATE

El gigante de piedra negra se lanza al cuerpo a cuerpo sin temor, arremetiendo contra los enemigos más pequeños, pisoteándolos y golpeándolos después con sus múltiples brazos, tratando de petrificar a todos los oponentes que puede. Después anima a las estatuas que ha creado y les ordena atacar. A menudo, si las estatuas son demasiado débiles para ayudar en el combate, el gigante de piedra negra las destruirá, impidiendo así que se las devuelva a su estado normal durante la batalla.

Petrificación (Sb): cada vez que un gigante de piedra negra daña a un oponente con un ataque de golpetazo, éste deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 26) o se transformará en una estatua, como con el conjuro *de la carne a la piedra* de un lanzador de 20.º nivel.

Pisotear (Ex): como acción estándar, un gigante de piedra negra puede pisotear oponentes que sean, al menos, una categoría de tamaño menores que él. Este ataque inflige 8d8+25 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede elegir entre realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 o un tiro de salvación de Reflejos (CD 43) para sufrir la mitad del daño.

Animar estatua (Sb): un gigante de piedra negra puede usar uno o más de sus ataques para tocar y animar a las criaturas que haya convertido en piedra con su poder de petrificación. Esta aptitud funciona como el conjuro *animar los objetos* de un lanzador de 20.º nivel, excepto porque la criatura petrificada puede tener cualquier tamaño. La estatua de piedra animada tiene las estadísticas de un objeto animado de su tamaño y composición, con una dureza de 8. La criatura petrificada típica tendrá la aptitud de velocidad mejorada

(bonificador de 10' para dos piernas y de 20' para más piernas). Todos los objetos animados de este modo estarán bajo el control mental del gigante de piedra negra o de su creador. Dar órdenes a una estatua es una acción gratuita. Estas estatuas permanecerán animadas durante 20 asaltos. Un gigante de piedra negra no puede animar a una criatura petrificada más de una vez, y a menudo destruirá las estatuas cuando ya no puedan ser animadas.

Rasgos de constructo: el gigante de piedra negra es inmune a los efectos enajenadores, de dormir, de muerte y nigrománticos, así como a los venenos, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que el efecto también funcione en objetos. La criatura no puede resultar afectada por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consumiciones de característica o energía, o muerte por daño masivo. No puede curarse por sí misma, si bien puede ser sanada mediante la reparación. No puede ser revivida o resucitada. Un gigante de piedra negra posee visión en la oscuridad hasta 60'.

Habilidades: los gigantes de piedra negra obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Tregar, y siempre pueden elegir 10, incluso si van a toda velocidad o están siendo amenazados.

CONSTRUCCIÓN

El cuerpo de un gigante de piedra negra está tallado de un solo bloque de dura piedra negra, que pesa al menos 50000 lb.

Crear un gigante de piedra negra cuesta 200000 po. Esta cantidad incluye 5.000 po por el cuerpo. Construir el cuerpo requiere una tirada con éxito de Arte (escultura) o Arte (mampostería) con CD 25.

El creador debe ser, al menos, de 20.º nivel, y capaz de lanzar conjuros divinos. La realización del ritual consume 8.000 PX del creador y requiere la dote *Fabricar objeto maravilloso* y los conjuros *animar los objetos*, *de la carne a la piedra*, *geas/empeño* y *milagro*.

GÓLEM

Los gólem son autómatas muy poderosos creados de forma mágica. Los gólem que se describen aquí se complementan con los que ya aparecieron en el *Manual de monstruos* y el *Manual de monstruos II*.

COMBATE

Los gólem son combatientes tenaces y prodigiosamente fuertes. Carecen de emociones y no pueden ser provocados, pero los que aquí se describen son esencialmente crueles y adoran atormentar a sus enemigos.

El creador de un gólem puede darle órdenes siempre que esté a menos de 60' y el gólem pueda verle y oírle. Si no está siguiendo una orden, lo normal es que el gólem ponga todo de su parte para seguir la última instrucción que se le dio, aunque responderá si se le ataca. El creador puede dar al gólem un mandato simple que gobierne sus acciones en su ausencia, como "Quédate en un sitio y ataca a todas las criaturas que entren" (o sólo a un tipo específico de criatura), "Toca el gong y ataca", y cosas así.

Rasgos de constructo: los gólem son inmunes a los efectos enajenadores, de *dormir*, de muerte y nigrománticos, así como a los venenos, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que el efecto también funcione en objetos. No pueden resultar afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, ni consumiciones de característica o energía, ni morir a causa del daño masivo. Los gólem no pueden curarse por sí mismos, si bien pueden ser sanados mediante la reparación. No pueden ser revividos o resucitados. Todos los gólem poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

CONSTRUCCIÓN

El coste indicado para cada gólem incluye el precio del cuerpo físico, más todos los materiales y componentes de conjuro que se consumen durante el proceso o que se convierten en parte del gólem permanentemente.

La primera parte de la construcción del gólem es construir el cuerpo físico. El creador puede construir el cuerpo personalmente o contratar a alguien para que lo haga. El constructor deberá poseer la habilidad adecuada, que varía según el tipo de gólem que se esté construyendo.

El verdadero trabajo de crear un gólem comprende rituales mágicos extendidos que lleva dos meses completar. Para comprender los rituales, hace falta tener el nivel especificado y poseer las dotes Fabricar armas y armaduras mágicas y Fabricar objeto maravilloso. El creador debe trabajar al menos ocho horas diarias en un laboratorio o taller especialmente preparado, similar al laboratorio de un alquimista, cuyo montaje cuesta 500 po.

Cuando no esté trabajando en los rituales, el creador deberá descansar y no realizar ninguna otra actividad, excepto comer, dormir o hablar. Si está construyendo el cuerpo del gólem personalmente, podrá hacerlo a la vez que efectúa los rituales. Si se interrumpen los rituales durante un día, el proceso fracasa y debe ser comenzado de nuevo. Todo el dinero gastado se pierde, aunque no los PX. Tanto el laboratorio como el cuerpo del gólem pueden ser reutilizados.

La consecución del ritual consume los PX apropiados del creador, y requiere el lanzamiento de los conjuros que se necesiten el último día. El creador debe lanzar los conjuros personalmente, pero éstos pueden provenir de fuentes externas, como rollos de pergamino.

GÓLEM SANGRIENTO DE HÉXTOR

Constructo Grande

Dados de golpe: 10d10+30 (130 pg si se le suministra sangre)

Iniciativa: -1

Velocidad: 20' (no puede correr)

CA: 26 (-1 tamaño, -1 Des, +9 natural, +9 *armadura completa* +1), toque 8, desprevenido 26; sin armadura: 17 (-1 tamaño, -1 Des, +9 natural), toque 8, desprevenido 17

Ataque base/Pres: +7/+17

Ataque: mangual pesado de gran calidad +13 c/c, o golpetazo +12 c/c (ver texto)

Ataque completo: 2 manguales pesados de gran calidad +13 c/c, o 2 golpetazos +12 c/c (ver texto)

Daño: mangual pesado de gran calidad 1d10+6, golpetazo 1d8+6 (ver texto)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: succionar sangre, torbellino de muerte

Cualidades especiales: dependencia de la sangre, depósito de sangre, rasgos de constructo, RD 10/+1, armadura mágica, inmunidad a la magia, vulnerabilidad a la herrumbre

Salvaciones: Fort +3, Ref +2, Vol +3

Características: Fue 22, Des 8, Con -, Int -, Sab 10, Car 1

Habilidades: —

Dotes: —

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, o banda (2-4)

Valor de desafío: 8

Tesoro: *armadura completa* +1 Grande (no cambia de tamaño)

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 11-20 DG (Grande), 21-30 DG (Enorme)

Los gólem sangrientos de Hextor son constructos repugnantes hechos con la sangre coagulada de víctimas de sacrificios. Cubiertos por una armadura mágica y portando armas de gran calidad, los gólem sangrientos llevan la muerte a los enemigos de su fe.

Sin su armadura, un gólem sangriento tiene una forma vagamente humanoide, hecha de espesa sangre roja y negra. Gotea sangre constantemente allá donde va, y a menudo se encuentra rodeado de enjambres de moscas y otras sabandijas voladoras, que se alimentan de estos restos. Aunque el culto de Hextor solía darse por satisfecho con esta tosca forma, los creadores de estos gólem han añadido recientemente un último paso en el que sellan al gólem en una *armadura completa* +1 especialmente diseñada para él, con manguales pesados de gran calidad soldados a los brazos. Esta armadura incluye dos depósitos esféricos en los hombros, que almacenan más sangre para saciar al gólem. Conductos de metal y válvulas conducen la sangre dentro de la armadura, pero el sellado es imperfecto, y la criatura sigue goteando fluido.

Como es un constructo, el gólem sangriento puede permanecer inmóvil en un lugar durante días, aunque necesita sangre fresca de forma regular, lo que lo convierte en un mal guardián para lugares remotos que no reciben muchos visitantes.

Combate

El gólem sangriento es directo en el combate: simplemente azota a los enemigos con los manguales pesados, que realmente forman parte de su cuerpo. Es un combatiente malicioso y cruel, que parece obtener satisfacción dando muerte al enemigo, a pesar de su falta de verdadera inteligencia.

Succionar sangre (Sb): el gólem sangriento puede succionar la sangre de un cadáver fallecido en la última hora, o de una víctima indefensa, infligiendo daño de Constitución al ritmo de un punto cada asalto completo. Cada punto de Constitución perdido de esta

Gólem sangriento
de Hextor



manera cura al gólem 5 pg. Normalmente, el gólem recupera todos sus pg antes de llenar los depósitos, de modo que conserve todas sus fuerzas. Tanto el gólem como la víctima deben permanecer inmóviles. A este efecto, los sacerdotes de Hextor suelen proporcionar a los gólem sangrientos víctimas atadas o inconscientes.

Torbellino de muerte (Ex): el gólem sangriento puede hacer rotar la parte superior de su cuerpo, haciendo que los manguales giren a gran velocidad. Esta aptitud le permite atacar a todas las criaturas a su alcance, como si poseyera la dote Ataque de torbellino. En el asalto tras el que el gólem realice esta maniobra, solamente podrá efectuar un solo ataque o acción de movimiento.

Dependencia de la sangre: como el gólem sangriento gotea constantemente su propio fluido vital, debe absorber sangre de otras criaturas para seguir funcionando. El gólem pierde 5 pg al

día, independientemente de si realiza alguna actividad física o simplemente permanece inmóvil todo el día. Si se elimina la armadura del gólem (quitándosela o destruyéndola), esta pérdida aumenta a 10 pg diarios. Si el gólem llega a 0 pg a causa de la pérdida de sangre, se destruye, dejando sólo la armadura.

Depósito de sangre (Ex): los depósitos de la armadura del gólem contienen sangre equivalente a 20 puntos de Constitución, lo que viene a ser la capacidad de dos cuerpos humanos medios. Normalmente, el gólem consume 1 punto de Constitución del depósito cada día para aplacar su dependencia de la sangre. Puede consumir sangre de los depósitos como acción gratuita, y a menudo lo hace durante el combate.

Armadura mágica: el gólem sangriento está revestido de una armadura completa con un bonificador de mejora de +1, al menos. Si el gólem es destruido, la armadura puede reutilizarse para otro gólem sangriento, pero no se adapta para otras criaturas.

Inmunidad a la magia: el gólem sangriento es inmune a todos los conjuros, aptitudes sortilegas y efectos sobrenaturales, excepto por lo siguiente: el conjuro *apacible descanso* funciona como el conjuro *alentizar* durante 3 asaltos, sin TS. *Regenerar* le hace recuperar 1 punto de daño por nivel de lanzador. *Horrible marchitamiento* le inflige la mitad o una cuarta parte del daño, respectivamente, si el gólem fracasa o tiene éxito en el tiro de salvación.

Vulnerabilidad a la herrumbre: la armadura del gólem sangriento es vulnerable a los ataques de herrumbre, como los de un monstruo corrosivo o el conjuro *contacto herrumbroso*. Si su armadura es destruida de esta forma, la CA del gólem disminuye, y efectuará ataques de golpetazo en vez de ataques de mangual. Una vez sin armadura, el gólem pierde los depósitos de sangre, y perderá pg a causa del goteo de sangre a un ritmo de 10 diarios (en vez de 5 diarios).

Construcción

El cuerpo semisólido de un gólem sangriento se crea a partir de la sangre de 16 humanoides Medianos sacrificados a Hextor. Cuesta 50.000 po crear el gólem. Para extraer la sangre de las víctimas sacrificiales se precisa una prueba de Sanar (CD 15). El creador debe tener 14.º nivel y ser capaz de lanzar conjuros divinos. La creación consume 1.000 PX del creador y requiere los conjuros *animar los objetos*, *fuerza de toro*, *apacible descanso* y *sanar*.

La armadura mágica del gólem cuesta la cantidad estándar para su tipo, excepto porque el coste de los materiales para la armadura completa de gran calidad es mayor que el normal, debido al mayor tamaño y requisitos especiales de la anatomía del gólem (el coste total de la armadura es de 4.150 po). Los manguales de gran calidad cuestan 315 po cada uno. Es posible construir gólem sangrientos que porten armas o armaduras más poderosas.

GÓLEM DE CEREBRO

Constructo Grande

Dados de golpe: 12d10+30 (96 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 20'

CA: 17 (-1 tamaño, +4 armadura inercial, +9 natural), toque 9, desprevenido 17

Ataque base/Presencia: +9/+19

Ataque: golpetazo +14 c/c

LOS GÓLEM SANGRIENTOS Y EL LIBRO DE OSCURIDAD VII

Si estás usando en tus partidas las reglas para sacrificios del *Libro de oscuridad vil*, reemplaza la prueba de Sanar para extraer la sangre por una de Saber (religión) para realizar un sacrificio con éxito. La CD es 40, y si la prueba tiene éxito, el creador no necesita cumplir el resto de requisitos (nivel mínimo, coste en PX y conjuros conocidos) para crear el gólem.

Ataque completo: golpetazo +14 c/c
Daño: golpetazo 2d6+9
Frente/Alcance: 10'/10'
Ataques especiales: explosión mental
Cualidades especiales: rasgos de constructo, RD 20/+2, armadura inercial, RC 25
Salvaciones: Fort +4, Ref +4, Vol +4
Características: Fue 23, Des 11, Con -, Int 6, Sab 11, Car 8
Habilidades: Avistar +12, Escuchar +11
Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Hendedura, Soltura con una habilidad (Avistar), Soltura con una habilidad (Escuchar)
Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 10
Tesoro: —
Alineamiento: legal maligno (siempre)
Avance: 13-18 DG (Grande), 19-36 DG (Enorme)

Creados por los azotamientos, los gólem de cerebro existen sólo para cumplir sus deseos.

El gólem de cerebro parece un humanoide corpulento, de unos 8' de altura y 5' de ancho, que tiene por toda cabeza un cerebro hipertrofiado. De hecho, todo el cuerpo está compuesto por tejido cerebral, cubierto por una fina capa de piel viscosa.

Los gólem de cerebro no hablan ni comprenden ninguna lengua, a pesar de su inteligencia; aunque sí responden a las órdenes telepáticas de cualquier azotamientos.

Combate

Los gólem de cerebro comienzan el combate con una explosión mental, y luego centran los ataques físicos en los oponentes que parecen más débiles. Nunca atacan a los azotamientos bajo ninguna circunstancia.

Explosión mental (Sb): este ataque es un cono de 60'. Todo el que se encuentre en esta zona deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) o quedará aturdido durante 3d4 asaltos. El gólem de cerebro sólo puede usar esta aptitud una vez por minuto.

Armadura inercial (Sb): el cuerpo del gólem de cerebro está rodeado por un campo de fuerza tangible, similar al creado por el conjuro *armadura de mago*, que le concede un bonificador de armadura de +4 a la CA. Al contrario que las armaduras mundanas, la armadura inercial no conlleva penalizadores de armadura, reducción de velocidad, ni posibilidad de fallo de conjuro arcano. Como está compuesta de fuerza, las criaturas incorpóreas no pueden traspasarla de la misma forma en que traspasan la armadura normal.

LOS GÓLEM DE CEREBRO Y EL MANUAL DE PSIÓNICA

Si estás usando el *Manual de Psiónica* en tu campaña, el creador de un gólem de cerebro deberá ser, en vez de un lanzador de conjuros arcanos, un psiónico de 16.º nivel o superior con la dote Armadura inercial y los poderes *afinidad animal*, *construcción astral VII*, *dominación*, *manipular la materia* y *explosión mental*.

Construcción

El cuerpo de un gólem de cerebro está formado por cerebros de criaturas inteligentes, y coronado por una yema del cerebro-anciano de una comunidad de azotamientos, que forma su "cabeza". Su piel es una membrana segregada por la yema del cerebro-anciano. Crear este gólem cuesta 55.000 po, lo que incluye 1.000 po por la construcción del cuerpo. Para construir el cuerpo se necesita una prueba de Sanar (CD 15) con éxito.

El creador debe ser de 16.º nivel y ser capaz de lanzar conjuros arcanos. Llevar a cabo el ritual consume 1200 PX del creador, y requiere los conjuros *fuerza de toro*, *debilidad mental*, *geas/empeño*, *deseo limitado*, *armadura de mago* y *polimorfar cualquier cosa*.

GÓLEM DE CARNE DE DEMONIO

Constructo Enorme (extraplanario)
Dados degolpe: 24d10+40 (172 pg)
Iniciativa: +3
Velocidad: 50', VI 100' (regular)
CA: 33 (-2 tamaño, -1 Des, +26 natural), toque 7, desprevenido 33
Ataque base/Presa: +18/+36
Ataque: golpetazo +27 c/c, o latigazo con la cola +27 c/c
Ataque completo: golpetazo +27 c/c y garra +29 c/c, o latigazo con la cola +27 c/c
Daño: golpetazo 2d6+10, garra 2d6+12/19-20, latigazo con la cola 1d6+10 más atontamiento
Frente/Alcance: 15'/15' (25' con la cola)
Ataques especiales: garra injertada, mirada temible, aptitudes sortílegas, aguijón de la cola injertado
Cualidades especiales: resistencia 20 al ácido, el frío y el fuego, rasgos de constructo, RD 30/+3, inmunidad a la electricidad, pata rápida injertada, inmunidad a la magia, ver lo invisible
Salvaciones: Fort +8, Ref +7, Vol +9
Características: Fue 31, Des 8, Con -, Int 8, Sab 12, Car 13
Habilidades: Saltar +28, Trepar +29
Dotes: Ataque poderoso, Crítico mejorado (garra), Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (garra), Soltura con un arma (golpetazo), Soltura con un arma (latigazo con la cola)
Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (el Abismo)
Organización: solitario
Valor de desafío: 18
Tesoro: —
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 25-36 DG (Enorme), 37-72 (Gargantuesco)

El ejemplo definitivo de injerto infernal (consulta el Apéndice 2) es el gólem de carne de demonio, una serie de partes del cuerpo de demonios montadas en un conjunto realmente repugnante. El gólem de carne de demonio conserva un parecido superficial con un gólem de carne. Su forma general es humanoide, con el añadido de un par de alas membranosas y una cola larga y fina. Su brazo izquierdo es musculoso y nervudo, con una gran mano con garras, mientras que el brazo derecho es más esbelto y termina en una mano pesada y huesuda. La pierna derecha es larga y ágil, mientras que la izquierda es más gruesa y pesada. Aunque cojea de

forma ostensible, la criatura se mueve con rapidez, y puede saltar y trepar con una facilidad notable. Uno de sus ojos es de un rojo brillante con el iris negro, mientras que el otro es amarillo y no tiene un iris visible, aunque sí una pupila como la de los gatos.

A diferencia de la mayoría de los gólem, el gólem de carne de demonio es razonablemente inteligente, y puede hablar y entender abisal.

Combate

El gólem de carne de demonio ataca en un torbellino de furia. Las garras de su brazo izquierdo parecen atacar por su propia cuenta, y su cola golpea frenéticamente de un lado al otro durante el combate.

Garra injertada (Ex): el brazo izquierdo de un gólem de carne de demonio puede atacar con independencia del control de éste. Esto permite al gólem efectuar un segundo ataque por asalto, lo cual quiere decir que el gólem puede atacar con un golpetazo, moverse, y luego atacar con la garra, todo en el mismo asalto (si bien no puede atacar dos veces con la garra). El brazo de la garra tiene una puntuación de Fuerza de 35, ataca con el bonificador de ataque base completo del gólem (más su propio bonificador de Fuerza, más alto), y obtiene su bonificador de Fuerza completo para las tiradas de daño.

Mirada temible (Sb): todo el que se encuentre a menos de 30' de un gólem de carne de demonio y lo mire a los ojos deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 19) o quedará paralizado por el miedo durante 1d4 asaltos. Los gólem de carne de demonio son inmunes a su propio ataque de mirada y a los de otros de su mismo tipo.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *oscuridad, veneno, aura sacrilega*; 1/día: *destrucción, horrible marchitamiento, azote sacrilego*. Nivel 20.º de lanzador; salvación CD 11 + nivel del conjuro.

Aguijón de la cola injertado (Ex): como acción de asalto completo, un gólem de carne de demonio puede atacar con la cola a

Gólem de carne de demonio



Gólem de fuego infernal

Gólem de cerebro

una criatura que esté a menos de 25'. Las heridas producidas por la cola escuecen con fuerza, atontando a la criatura golpeada durante un asalto a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza (CD 11).

Inmunidad a la magia (Ex): el gólem de carne de demonio es inmune a todos los conjuros, aptitudes sortilegas y efectos sobrenaturales, excepto por lo siguiente: un efecto de muerte lo ralentiza (como el conjuro *ralentizar*) durante 1d6 asaltos, sin tiro de salvación. Los conjuros con el descriptor caótico o maligno (como *martillo del caos* o *azote sacrilego*) eliminan cualquier efecto de *ralentizar* que sufra el gólem, y le curan 1 punto de daño por cada 3 puntos de daño que le habrían hecho normalmente. El gólem se ve normalmente afectado por los conjuros con el descriptor bueno o ley, a menos que sus rasgos de constructo lo hagan inmune a los efectos de ese conjuro (por ejemplo, no puede ser cegado por un *aura sagrada*, porque ese efecto permite una salvación de Fortaleza).

Como criatura extraplanaria, un gólem de carne de demonio que esté en el plano Material puede ser devuelto a su plano de origen por los conjuros *disipar el mal* o *disipar el caos* (así como por una *palabra sagrada* o *máxima*), pero no se ve afectado por *destierro* o *exorcismo*, ya que no son conjuros buenos ni legales.

Ver lo invisible (Sb): un gólem de carne de demonio puede *ver lo invisible* continuamente, como si usara el conjuro homónimo de un hechicero de 20.º nivel.

Habilidades: el injerto (consulta el Apéndice 1) de la pata rápida del gólem de carne de demonio le proporciona un bonificador racial de +5 a las pruebas de Saltar y Preparar.

Construcción

Un gólem de carne de demonio sólo puede ser construido en el Abismo o en otro plano caótico infernal (en la cosmología de D&D, esto incluiría el Pandemónium y Cárceri; consulta el *Manual de los Planos*). La construcción requiere acceso a muchos cuerpos de demonios e injertos de infernal (consulta el Apéndice 3), que incluyan, específicamente, un brazo con garra, una pata rápida, un ojo temible, alas membranosas y un agujijón de cola.

Cuesta 130.000 po crear el gólem, lo que incluye 1.000 po por la construcción del cuerpo. Para montar el cuerpo se necesitan una prueba de Sanar (CD 15) y una de Saber (los planos) (CD 20) con éxito.

El creador debe ser de 18.º nivel y capaz de lanzar conjuros tanto arcanos como divinos. La consecución del ritual consume 3.000 PX del creador, y requiere los conjuros *oscuridad*, *destrucción*, *geas/empeño*, *horrible marchitamiento*, *ligadura de los planos*, *veneno*, *aura sacrilega* y *azote sacrilego*.

GÓLEM DE FUEGO INFERNAL

Constructo Grande (extraplanario)

Dados de golpe: 20d10+30 (140 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40'

CA: 27 (-1 tamaño, +2 Des, +16 natural), toque 11, desprevenido 25

Ataque base/Presión: +15/+26

Ataque: golpetazo +22 c/c

Ataque completo: 2 golpetazos +22 c/c

Daño: golpetazo 1d8+7/19-20, más 2d6 de fuego infernal

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: fuego infernal, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: resistencia 20 al ácido y al frío, rasgos de constructo, RD 30/+3, inmunidad al fuego, inmunidad a la magia

Salvaciones: Fort +8, Ref +8, Vol +7

Características: Fue 25, Des 14, Con -, Int 12, Sab 13, Car 14

Habilidades: Avistar +24, Saltar +30, Preparar +30

Dotes: Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Reflejos de combate, Soltura con un arma (golpetazo)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (los Nueve infiernos)

Organización: solitario

Valor de desafío: 17

Tesoro: -

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 21-30 DG (Grande), 31-60 DG (Enorme)

Un gólem de fuego infernal es un constructo de los planos infernales, creado por diablos por puro disfrute destructor y piromaníaco. Es una imponente criatura humanoide, que parece estar formada por lava brillante cubierta de una corteza negra resquebrajada. Las llamas saltan de las grietas de su piel crujiente, envolviendo su cuerpo en fuego infernal.

A diferencia de la mayoría de los gólem, el gólem de fuego infernal es razonablemente inteligente, y puede comprender y hablar infernal.

Combate

Los gólem de fuego infernal no son seres sin mente, pero tampoco son sutiles. Sus aptitudes mágicas están dedicadas a hacer arder las cosas, y las físicas también se prestan al mismo uso.

Fuego infernal (Ex): el gólem de fuego infernal arde con un fuego ultraterreno. Las criaturas alcanzadas por el golpetazo de un gólem de fuego infernal sufrirán 2d6 puntos de daño por fuego infernal. La mitad de este daño es daño por fuego, mientras que la otra mitad es resultado directo de poderes sacrilegos, y por tanto, las protecciones contra el fuego no pueden reducirla.

Las criaturas que alcancen al gólem de fuego infernal con armas naturales o ataques sin armas sufren daño por fuego infernal, de la misma manera que si hubieran sido alcanzadas por el golpetazo del gólem.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *manos ardientes*, *bola de fuego*, *llamarada*, *flamear*; 3/día: *descarga flamígera*. Nivel 20.º de lanzador; salvación CD 12 + nivel del conjuro.

Inmunidad a la magia (Ex): el gólem de fuego infernal es inmune a todos los conjuros, aptitudes sortilegas y efectos sobrenaturales, excepto por lo siguiente: el conjuro *apagar* extinguirá sus llamas, apagando el cuerpo del gólem durante 2d4 asaltos, pero en realidad sólo reducirá a la mitad el daño de su fuego infernal (negando el daño por fuego). Un efecto de frío que le inflija más de 20 puntos de daño (tras superar su resistencia al frío) lo ralentiza (como el conjuro *ralentizar*) durante 1d6 asaltos, sin tiro de salvación. Los conjuros con el descriptor legal o maligno (como *ira del orden* o *azote sacrilego*) eliminan cualquier efecto de *ralentizar* que sufra el gólem, y le curan 1 punto de daño por cada 3 puntos de daño que le habrían hecho normalmente. El gólem se ve normalmente

afectado por los conjuros con el descriptor bueno o caótico, a menos que sus rasgos de constructo lo hagan inmune a los efectos de ese conjuro (por ejemplo, no puede ser cegado por un *aura sagrada*, porque ese efecto permite una salvación de Fortaleza).

Como criatura extraplano, un gólem de fuego infernal que esté en el plano Material puede ser devuelto a su plano de origen por los conjuros *disipar el mal* o *disipar la ley* (así como por una *palabra sagrada* o *palabra del caos*), pero no se ve afectado por *destierro* o *exorcismo*, ya que no son conjuros buenos ni caóticos.

Construcción

Un gólem de fuego infernal sólo puede ser construido en los Nueve infiernos de Baator y otros planos infernales legales (en la cosmología de D&D, esto incluye Aqueronte y Gehenna; consulta el *Manual de los Planos*). El cuerpo está compuesto de arcillas especiales que sólo se encuentran en esos planos, y está teñido de las energías sacrilegas del plano en el que se crea.

Cuesta 125.000 po crear el gólem. Este precio incluye 2.000 po por la construcción del cuerpo, que requiere una prueba de Artesanía (escultura) con CD 20.

GUSANO CENTENARIO

Sabandija Gargantuesca

Dados de golpe: 40d8+240 (420 pg)



Gusano centenario

JE

Iniciativa: -2

Velocidad: 30', Ec 20', Nd 10'

CA: 29 (-4 tamaño, -2 Des, +25 natural), toque 4, desprevenido 29

Ataque base/Presa: +30/+54

Ataque: mordisco +38 c/c

Ataque completo: mordisco +38 c/c

Daño: mordisco 4d6+18

Frente/Alcance: 20' (enroscado)/15'

Ataques especiales: agarrón mejorado, lamento, engullir, progenie escarbadora

Cualidades especiales: resistencia al ácido 20, sentido de la vibración 120', rasgos de sabandija

Salvaciones: Fort +28, Ref +11, Vol +13

Características: Fue 35, Des 7, Con 22, Int -, Sab 11, Car 2

Habilidades: Nadar +20

Dotes: —

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 19

Tesoro: —

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 41-80 DG (Gargantuesco), 81-120 DG (Colosal)

Algunos creen que la naturaleza es una fuerza caótica y destructiva, a la que poco importan los conceptos de moralidad y juego limpio. A menudo, estos partidarios de la destrucción salvaje y la entropía señalan al temido gusano centenario como prueba de su filosofía, y ponen a esta repulsiva y voraz criatura como el ejemplo viviente de la ira despiadada del mundo natural.

Un gusano centenario se compone de siete segmentos translúcidos de carne pulposa, rematados por una cabeza amenazante, parcialmente cubierta por una capucha de áspera piel de color marrón oscuro. En su boca, redonda y llena de dientes, podría caber fácilmente un ogro. Su estómago, que sirve también de útero, está recubierto por cientos de larvas que se retuercen, del tamaño de un brazo humano cada una. A veces, estas pequeñas criaturas se derraman de la boca del gusano, pero mueren al cabo de una hora por falta de la bilis nutritiva de su progenitor. Las larvas del gusano centenario están lejos de ser inofensivas para con las criaturas que se ven atrapadas en el interior de su progenitor.

Una vez que las crías han consumido la vida de la víctima, una larva se instala en el cuerpo de ésta, donde se gestará durante un período de cien años.

COMBATE

Desde el momento de su nacimiento, un gusano centenario sólo existe para destruir. Intentará engullir ciegamente a cualquier criatura viva que encuentre, arremetiendo con potentes ataques y acabando con sus enemigos con un trago satisfecho.

Agarrón mejorado (Ex): si un gusano centenario logra alcanzar con un ataque de mordisco a otra criatura que sea, al menos, una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +54). Si la inmoviliza, inflige automáticamente daño por mordisco, y puede intentar engullir al enemigo. A partir de ese momento, el gusano centenario tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar el mordisco para inmovilizar a su oponente. Sufirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el gusano centenario no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño del mordisco.

Lamento (Ex): una vez por asalto, y como acción gratuita, el gusano centenario puede emitir un terrible sonido agudo. Todos los seres vivos que se encuentren a menos de 50' del gusano deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 38) para evitar quedar ensordecidos por el lamento.

Engullir (Ex): el gusano centenario puede engullir a un solo oponente que sea, al menos, una categoría de tamaño menor que él, mediante una prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +54), siempre que ya tenga al oponente en sus fauces (ver 'Agarrón mejorado' más arriba). Una vez dentro del gusano centenario, el oponente sufre cada asalto 2d6+9 puntos de daño por ácido del estómago del gusano. Una prueba de presa con éxito permite a la criatura engullida trepar fuera del estómago hasta volver a las fauces del gusano centenario, donde necesitará otra prueba de presa con éxito para escapar. Alternativamente, una criatura engullida puede tratar de abrirse paso hacia el exterior con sus garras, o usando un arma cortante o perforante ligera. Infligir al menos 40 puntos de daño al estómago (CA 22) de esta manera creará una abertura lo bastante grande como para poder escapar. Una vez que la criatura logra salir, la acción muscular cierra la abertura, de modo que si hay más oponentes engullidos, cada uno deberá abrirse paso de este modo. El estómago de un gusano centenario puede contener 2 oponentes Grandes, 8 Medianos, 32 Pequeños, o 128 Menudos o menores.

Progenie escarbadora (Ex): los personajes que se vean atrapados dentro de un gusano centenario deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 38) cada asalto o sufrirán 1d8 puntos de daño de Constitución a medida que las larvas del gusano centenario excavan a través de la piel de la víctima, abriéndose camino hasta su corazón. Cada salvación con éxito sólo evitará el daño de Constitución durante un asalto.

Cuando la Constitución de la víctima llega a 0, ésta muere, y una sola larva de gusano centenario escarba en su carne y se adhiere a la espina dorsal del cadáver. La larva puede ser destruida mediante un conjuro de *quitar enfermedad*. Si no es destruida, un nuevo gusano centenario empieza a crecer dentro del cuerpo. La larva comienza como una criatura Menuda con 20 puntos de golpe, y crece una categoría de tamaño cada 20 años (obteniendo otros 80 puntos de golpe con cada cambio de tamaño). Cuando su tamaño iguala al del cuerpo anfitrión, el gusano sale de éste, reventándolo. Continuará alimentándose de los restos del cadáver hasta que, al cabo de 100 años, alcance el tamaño Gargantuesco, convirtiéndose en un gusano centenario adulto.

Los cuerpos que estén siendo usados para incubar una larva de gusano centenario no pueden ser devueltos a la vida de ninguna manera.

Sentido de la vibración (Ex): un gusano centenario puede sentir automáticamente la posición de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo, hasta una distancia de 120 pies.

Rasgos de sabandija: los gusanos centenarios son inmunes a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral). También poseen visión en la oscuridad hasta 60 pies.

Habilidades: los gusanos centenarios obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Nadar para realizar acciones especiales o evitar peligros, y siempre pueden elegir 10, incluso si están siendo distraídos o amenazados.

GUSANO TRANSLÚCIDO

Bestia mágica Gargantuesca

Dados de golpe: 22d10+154 (275 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40', Ec 30', Nd 30'

CA: 23 (-4 tamaño, -1 Des, +18 natural), toque 5, desprevenido 23

Ataque base/Presa: +22/+46

Ataque: Mordisco +31 c/c

Ataque completo: Mordisco +31 c/c

Daño: Mordisco 2d8+12/19-20 más parálisis

Frente/Alcance: 20' (anillado)/15'

Ataques especiales: Aplastar, agarrón mejorado, parálisis, engullir

Cualidades especiales: Visión en la oscuridad 60', RD 20/+2, visión en la penumbra, sentido de la vibración 60'

Salvaciones: Fort +20, Ref +12, Vol +7

Características: Fue 34, Des 9, Con 25, Int 1, Sab 10, Car 8

Habilidades: Escondarse +12, Nadar +20

Dotes: Lucha a ciegas, Hendedura, Reflejos de combate, Gran hendedura, Crítico mejorado (mordisco), Iniciativa mejorada, Ataque poderoso, Soltura con un arma (mordisco)

Terreno/Clima: acuático, montaña o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 17

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 23-32 PG (Gargantuesco); 33-55 PG (Colosal)

Aquellos que se topan con el gusano translúcido lo hacen antes de darse cuenta de que la criatura está cerca. Aunque sea de tamaño enorme, lo que más le gusta al gusano es esconderse. Esto añadido a su versátil medio de transporte le garantiza el no pasar hambre.

Un gusano translúcido adulto mide 5' de diámetro y casi 100' de longitud, alcanzando un peso de 55.000 a 60.000 lb. La piel del gusano es prácticamente translúcida, lo que permite ver a quien se fije los órganos y la última comida que ha ingerido la criatura. Está cubierto por millones de pequeños cilios con forma capilar que dotan al gusano de movimiento. La boca está jalonada por docenas de afilados dientes.



El gusano translúcido precisa de enormes cantidades de comida para mantener su peso, así que siempre está buscando alimento. Su aparato digestivo sólo es capaz de asimilar materia orgánica, pero con frecuencia los objetos pequeños se quedan atrapados en el buche, mientras que elimina otros materiales indigestos más grandes como desecho.

COMBATE

Cuando se enfrenta a una presa, que puede ser cualquier ser vivo, el gusano translúcido ataca con su mordisco. Cuando se enfrenta a varios enemigos, generalmente intenta hacer un ataque de aplastamiento antes de morder a los oponentes que quedan.

Aplastar (Ex): el gusano translúcido puede arrollar a aquellos oponentes que sean de tres o más categorías de tamaño inferior a la suya como acción estándar, utilizando todo su cuerpo para aplastarlos. Un ataque de aplastamiento afecta a todas las criaturas que se hallen debajo del cuerpo del gusano. Toda criatura de la zona afectada debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 33) o resultará sujeta, y se llevará automáticamente 4d6+13 puntos de daño contundente. Posteriormente, si el gusano translúcido elige continuar con la sujeción, se trata como un ataque de presa normal (bonificador a la presa +46). Mientras está sujeto el oponente se lleva daño por aplastamiento por asalto.

Agarrón mejorado (Ex): si el gusano translúcido ataca a un oponente que sea de una categoría de tamaño inferior a la suya con un ataque de mordisco, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +46). Si consigue inmovilizar, puede engullir al oponente con la siguiente prueba de presa con éxito. Posteriormente el gusano translúcido tiene la posibilidad de realizar la presa con normalidad, o puede hacer uso de su mordisco para constreñir al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el gusano translúcido no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que realice con éxito en asaltos sucesivos, inflige automáticamente daño por mordisco.

Parálisis (Ex): toda criatura alcanzada por el mordisco del gusano translúcido debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 28) o resultará paralizada durante 4 asaltos.

Engullir (Ex): el gusano translúcido puede tragarse a una criatura que sea de al menos dos categorías de tamaño inferior a la suya, teniendo éxito en una prueba de presa (bonificador a la presa +46), siempre que el oponente ya se encuentre entre sus fauces (consulta Agarrón Mejorado, arriba). Una vez dentro del gusano translúcido, el oponente se lleva 2d8+12 puntos de daño

Gusano translúcido



contundente y 2d4 puntos de daño por ácido por asalto, del estómago de la criatura. Tener éxito en una prueba de presa, permite a la criatura engullida salir del estómago del gusano y situarse en sus fauces, allí será necesario tener éxito en otra prueba de presa si quiere salir. Igualmente la criatura engullida puede intentar abrirse paso cortando al gusano con las garras o un arma perforante o cortante ligera. Esto inflige al menos 30 puntos de daño al estómago (CA 19), creando una abertura lo suficientemente grande como para poder escapar. Una vez que la criatura engullida sale, la acción muscular cierra la abertura, por lo tanto, si aún queda otro oponente engullido, éste deberá crear su propia salida. El estómago del gusano translúcido puede contener 2 oponentes Grandes, 4 Medianos o 16 Pequeños o menores.

Sentido de la vibración (Ex): el gusano translúcido puede notar automáticamente la ubicación de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo en un radio de 60'.

Habilidades: los gusanos translúcidos reciben un bonificador racial +15 en pruebas de Esconderse. Los gusanos translúcidos reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Nadar para realizar algún tipo de acción especial, o para evitar un peligro y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Nadar, incluso si se distraen o están en peligro.

GUSANO
TRANSLUCIDO

GUSANO TRONANTE

Bestia mágica Colosal (incorporal)

Dados de golpe: 48d10+432 (696 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: Vl 60' (perfecta)

CA: 23 (-8 tamaño, +5 Des, +16

desvío), toque 23, desprevenido 18

Ataque: toque incorporal +46 c/c

Ataque completo: toque incorporal +46 c/c

Daño: toque incorporal 4d6

electricidad más 4d6 sónico

Frente/Alcance: 40'/15'

Ataques especiales: involucrar, trueno

Cualidades especiales: vista ciega 90',

visión en la oscuridad 60', shock

defensivo, inmunidad a la

electricidad, subtipo incorporal,

visión en la penumbra, inmunidad al sonido, RC 30

Salvaciones: Fort +37, Ref +33, Vol +22

Características: Fue —, Des 21, Con 28, Int 14, Sab 19, Car 42

Habilidades: Escondarse +33, Escuchar +47, Buscar +42, Avistar +47, Supervivencia +45

Dotes: Alerta, Lucha a ciegas, Pericia en combate, Reflejos de

combate, Esquiva, Aguante, Gran fortaleza, Iniciativa

mejorada, Voluntad de hierro, Reflejos rápidos, Movilidad,

Correr, Ataque elástico, Soltura con una habilidad

(Escondarse), Rastrear, Soltura con las armas (toque

incorporal), Ataque de torbellino

Terreno/Clima: terrestre/templado

Organización: solitario o grupo (2-4)

Valor de desafío: 21

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 49-144 PG (Colosal)

Los gusanos tronantes, a veces llamados tormentas vivientes porque flotan entre las nubes, tienen el cuerpo lleno de energía eléctrica y sónica.

Algunos eruditos y aventureros comparan a los gusanos tronantes con los gusanos púrpura, pero el único rasgo que comparten es el de tener forma de gusano. Los gusanos tronantes son incorporales, tienen el cuerpo en forma de nube y son capaces de resistir ataques materiales. Tienen el aspecto de nubes largas de niebla de colores diversos, desde un blanco muy suave a un amenazador negro, y entre ambos muchas pinceladas de gris. A su alrededor se producen constantemente unas descargas parecidas a rayos, además, pueden producir un sonido atronador cuando se enfadan.

Los gusanos tronantes no hablan, pero pueden entender común, aurano y gigante.

COMBATE

El gusano tronante suele empezar los combates con su ataque de trueno; después se acerca a los enemigos para tocarlos y envolverlos.



Gusano tronante

Envolver (Ex): en forma de criatura incorporal, el gusano tronante puede colocarse de tal forma que ocupa los mismos espacios que sus enemigos: un destino mucho peor que resultar engullido por el gusano púrpura. Este ataque afecta a tantas criaturas como entren dentro de la nube que forma el gusano (un cubo de 40'). Las criaturas objetivo deben tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 43) o sufrirán daño por electricidad y daño sónico, como si hubieran sido alcanzadas por el ataque de toque incorporal de la nube del gusano. Las criaturas que no consiguen sus TS, sufren daño cada asalto en el que permanezcan dentro de la nube del cuerpo del gusano, y se quedan sin opciones posteriores de tiros de salvación. Las criaturas que sí logran el TS, deben continuar con las salvaciones tanto tiempo como permanezcan dentro del cuerpo del gusano, además, sufren daño si fracasan (y además no tienen derecho a tiro de salvación adicional, hasta que no hayan salido del cuerpo del gusano).

Trueno (Ex): el gusano tronante puede producir una explosión tronante como acción estándar. Las criaturas que estén en un radio de 30' del gusano, deben hacer una salvación de Reflejos (CD 43) o sufrirán 24d8 puntos de daño sónico. Después de producir un trueno, el gusano tronante debe esperar 1d4 asaltos antes de poder utilizarlo de nuevo.

Vista ciega (Ex): el gusano tronante se mueve y lucha no sólo por medio de la visión, sino que también utiliza el oído y el olfato para percibir lo que le rodea. Esta aptitud le permite discernir los objetos y criaturas que estén en un radio de 90'. El gusano tronante no suele precisar de pruebas de Avistar o Escuchar para percibir a las criaturas dentro de su radio de vista ciega.

Shock defensivo (Ex): el oponente que utilice un arma cuerpo a cuerpo, o un arma natural de metal para dañar al gusano tronante, debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 34) o sufrirá 2d6 puntos de daño por electricidad del cuerpo de la criatura.

Subtipo incorporal: el gusano tronante sólo puede ser dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejores, con-

juros, aptitudes sortilegas y aptitudes sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de posibilidades de ignorar todo daño que provenga de una fuente corporal, salvo los efectos de fuerza o los ataques realizados con armas fantasmales. El gusano tronante puede atravesar los objetos sólidos, pero no los efectos de fuerza, a voluntad. Sus ataques ignoran armadura natural, armadura y escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza sí que actúan en su contra. El gusano tronante siempre se mueve sigilosamente y no se le puede oír mediante pruebas de Escuchar, a menos que él lo desee.

HALCÓN SANGUINARIO

Bestia mágica Pequeña

Dados de golpe: 1d10 (5 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 10', Vl 80' (regular)

CA: 16 (+1 tamaño, +3 Des, +2 natural), toque 14, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +1/-2

Ataque: garra +5 c/c

Ataque completo: 2 garras +5 c/c y picotazo +0 c/c

Daño: garra 1d3+1, picotazo 1d4

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: herida

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +1

Características: Fue 13, Des 16, Con 11, Int 2, Sab 12, Car 7

Habilidades: Avistar +2*, Buscar -3, Escondarse +5, Escuchar +2

Dotes: Sutileza con armas

Terreno/Clima: bosque, colina, llanura o montaña/cualquiera

Organización: solitario o grupo (3-12)

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: bienes 50% (sólo gemas)

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 2-3 DG (Mediano)

AVANCE PARA HALCONES SANGUINARIOS

Algunos halcones sanguinarios tienen un deseo extremadamente fuerte de conseguir la victoria sobre sus enemigos. Cuando un halcón sanguinario avanza hasta convertirse en una criatura con más de 1 DG, obtiene una cualidad especial llamada ferocidad.

Ferocidad (Ex): el halcón sanguinario es un combatiente tan tenaz que continúa luchando sin penalizadores, incluso si está incapacitado o moribundo.

Los halcones sanguinarios son fieros depredadores carnívoros. Representan un peligro para cualquier criatura que se adentre en el territorio que reclaman como suyo. Disfrutan con la caza, y es frecuente que un grupo de halcones sanguinarios ataque incluso si todos sus miembros se han alimentado bien recientemente.

Un halcón sanguinario mide unos 3' de la punta de su terrible pico curvo hasta el final de las plumas de su cola, y la envergadura de alas de un adulto es de aproximadamente 7'. Sus plumas son de un color gris pálido, y sus ojos tienen el mismo rojo brillante de la sangre fresca que la criatura ansía.

Algunos expertos creen que los halcones sanguinarios están emparentados con otras aves de presa. Sin embargo, sus ansias de carne y sangre fresca los hacen claramente distintos de otros carnívoros aéreos más mundanos.

COMBATE

Los halcones sanguinarios pueden encontrarse casi siempre en grandes grupos de adultos cazadores, aunque a veces se pueden encontrar adultos jóvenes solos, si han dejado recientemente el grupo en el que nacieron.

Atacan a casi cualquier cosa viva hasta morir ellos mismos: una vez bajo la influencia de la sed de sangre, el halcón sanguinario nunca huye. Estos pájaros prefieren el sabor de la carne humana a todos los demás, y tienden a atacar a los humanos cuando se enfrentan con un grupo racialmente diverso.

Herida (Ex): una herida causada por un ataque de garra o mordisco del halcón sanguinario provocará una hemorragia, infligiendo en lo sucesivo 1 punto de daño adicional en cada asalto. Varias heridas causadas por estos ataques harán que la pérdida de sangre se acumule (dos heridas infligirán 2 puntos de daño por asalto, etc.).

La hemorragia sólo puede ser detenida mediante una prueba con éxito de Sanar (CD 15) o la aplicación de un conjuro de curar o de otros conjuros curativos (*curar*, *círculo curativo*, y similares).

Habilidades: *Los halcones sanguinarios obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Avistar a la luz del día.



Halcón

sanguinario

HOLOCAUSTO VIVIENTE

Elemental Pequeño (aire, extraplanario, fuego)

Dados de golpe: 15d8+45 (112 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: V1 50' (perfecta)

CA: 16 (+1 tamaño, +5 Des), toque 16, desprevenido 11

Ataque base/Presa: +11/—

Ataque: puntas de viento ardientes +18 c/c

Ataque completo: puntas de viento ardientes +18/+13/+8 c/c

Daño: puntas de viento ardientes 1d6/19-20 más 1d6 fuego

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: puntas de viento ardientes, aura ardiente, quemadura, vientos de holocausto, torbellino flamígero

Cualidades especiales: rasgos de elemental, subtipo de fuego, gaseoso, maestría del aire, subtipo de fuego, RD 25/+3, regeneración 5, RC 24

Salvaciones: Fort +8, Ref +12, Vol +10

Características: Fue —, Des 20, Con 17, Int 14, Sab 16, Car 15

Habilidades: Diplomacia +4, Escondarse +17*, Escuchar +21, Averiguar intenciones +21, Avistar +21

Dotes: Reflejos de combate, Crítico mejorado (puntas de viento ardientes), Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro, Sutileza con las armas, Soltura con las armas (puntas de viento ardientes)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (Abismo)/templado o cálido

Organización: solitario o tormenta infernal (4-7)

Valor de desafío: 13

Tesoro: —

Alineamiento: normalmente caótico maligno

Avance: 16-20 PG (Pequeño); 21-35 PG (Mediano); 36-45 PG (Grande)

Formados a partes iguales de aire, fuego y maldad los holocaustos vivientes son criaturas elementales de espíritu demoníaco. Llenos de malicia y ansia de poder, se alimentan de consumir la vida a las demás criaturas. Los holocaustos vivientes del plano Material buscan dominar a las criaturas de la zona, forzándolas a ofrecerles tributos vivos para saciar su hambre. El holocausto viviente tiene el aspecto de un fuego rojo y vertical que llamea y ondea. No tiene rostro aparente, ni rasgo alguno reconocible. Bajo su aspecto de torbellino flamígero, el holocausto viviente muestra por qué es merecedor de este nombre, ya que se convierte en un verdadero ciclón de muerte ardiente y vientos violentos.

Los holocaustos vivientes queman a todas las criaturas con las que se topan. Son los enemigos de todos los seres vivos; hasta los elementales de fuego y aire los desprecian y temen.

A pesar de su forma gaseosa, un holocausto viviente puede hablar abisal, aurano e ígnaro.

COMBATE

Los holocaustos vivientes siempre utilizan el viento a su favor, derribando a los enemigos y reduciéndolos a cenizas si les es posible. Sobre todo les gusta comandar los vientos con su aptitud de vientos de holocausto, para después adoptar la forma de torbellino flamígero y dañar aún más a los enemigos. Aunque estén protegidos por su forma gaseosa, cuando se enfrentan a enemigos muy duros, prefieren escapar con el cuerpo a cuerpo y huir por espacios muy pequeños.

Maestría del aire (Ex): el holocausto viviente recibe un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño si su oponente es volador.

Quemadura (Ex): toda criatura alcanzada por el ataque de puntas de viento ardientes, o que ataque al holocausto viviente con un arma natural o un ataque sin armas, debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD20) o arderá. El fuego arde durante 1d4 asaltos (consulta 'Prender fuego' en la *Guía del Dungeon Master*)

Rasgos de elemental (Ex): el holocausto viviente es inmune a dormir, al veneno, la parálisis y el aturdi-

Holocausto viviente



miento. No se ve afectado por golpes críticos ni flanqueo y no se le puede revivir ni resucitar. La criatura también tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

Aura ardiente (Ex): cualquier ser que se encuentre en un radio de 30' del holocausto viviente debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD18) o recibirá 1d6 puntos de daño por fuego, a causa del intenso calor. Este efecto se trata como si fuera una explosión que emana constantemente de la criatura.

Puntas de viento ardientes (Ex): aunque sea de naturaleza gaseosa, el holocausto viviente puede mutar su forma en una punta de aire y fuego muy caliente que inflige 1d6 puntos de daño más 1d6 puntos de daño por fuego. El holocausto viviente también puede realizar un ataque de toque en cuerpo a cuerpo para infligir 1d6 puntos de daño por fuego.

Subtipo de fuego (Ex): el holocausto viviente es inmune al daño por fuego. Sufre un 50% adicional de daño por frío, sin tener en cuenta si tiene derecho o no a TS, o si tiene o no, éxito en él.

Gaseoso (Ex): el cuerpo de un holocausto viviente es gaseoso de forma natural, como si se tratara de un conjuro *forma gaseosa*. A pesar de dicha naturaleza, puede hablar y lanzar conjuros de componente sólo verbal, además de hacer uso de sus aptitudes sobrenaturales. El holocausto viviente puede atravesar agujeros pequeños y estrechas aberturas. Sin embargo, lo que no puede hacer es correr.

Vientos de holocausto (Sb): el holocausto viviente puede manejar los vientos de una zona a su antojo y llenarlos de fuego. Funciona como si se tratara de un conjuro *controlar los vientos* lanzado por un hechicero de 10.º nivel, salvo que las criaturas y los objetos que se encuentren en la zona de efecto de los vientos de holocausto se llevan 3d6 puntos de daño por fuego por asalto (Reflejos mitad CD 18). El holocausto viviente puede hacer uso, o no, de esta aptitud a su voluntad como acción estándar, pero sólo puede hacer que entre en acción un efecto de viento de holocausto por vez.

Regeneración (Ex): el holocausto viviente sufre daño normal por frío y también por armas sagradas y armas benditas de al menos mejora +2. Las formas de ataque que no infligen daño haciendo perder puntos de golpe, ignoran la regeneración, y un holocausto viviente no recupera los puntos de golpe perdidos por hambre, sed o asfixia.

Torbellino flamígero (Sb): el holocausto viviente se puede transformar en un torbellino de llamas una vez cada 10 minutos y permanecer bajo ese aspecto hasta 1 asalto por cada 2 DG que posee. Bajo este aspecto la criatura se puede mover por el aire, o pasar por una superficie sólida o líquida a una velocidad de vuelo de 60' (perfecta). El torbellino flamígero mide 5' de ancho en su base, de 10' a 20' de alto y de 20' a 30' de ancho en su parte superior. El holocausto viviente controla sus dimensiones moviéndose entre estos parámetros.

Las criaturas atrapadas en este torbellino flamígero reciben 3d6 puntos de daño por fuego por asalto. Además las criaturas Grandes o menores sufren daño por viento y se ven lanzadas al aire debido a su poderosa fuerza. Una criatura grande o menor atrapada en la zona del torbellino flamígero debe tener éxito en una Salvación de reflejos (CD 18) o recibirá 2d6 puntos de daño por la fuerza de los vientos. También debe tener éxito en un segundo TS de Reflejos (CD18) o resultará físicamente atrapada y suspendida entre los poderosos vientos y llamas ígneas. Una criatura que pueda volar puede realizar una salvación de Reflejos (CD 18) cada asalto para escapar del torbellino

flamígero. La criatura sigue sufriendo daño, pero puede salir del torbellino flamígero si tiene éxito en la salvación.

Un holocausto viviente puede arrojar a cualquier criatura atrapada siempre que lo desee, dejándola caer allí donde se encuentre el torbellino flamígero.

Habilidades: el calor y la luz emitidos por el holocausto viviente le otorgan un penalizador -10 en las pruebas de Esconderse.* Con la luz y el calor que irradia de forma involuntaria, le resulta casi imposible esconderse, pero en zonas donde haya otras llamas y fuego (como en una edificación en llamas) o en cualquier explosión importante, los holocaustos vivientes reciben un bonificador racial +10 a las pruebas de Esconderse.

HOMBRE DE MIMBRE

Constructo Enorme

Dados de golpe: 12d10+40 (106 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 40' (no puede correr)

CA: 15 (-2 tamaño, -1 Des, +8 natural), toque 7, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +9 /+26

Ataque: golpetazo +16 c/c

Ataque completo: 2 golpetazos + 16 c/c

Daño: golpetazo 2d8+9

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: enjaular, agarrón mejorado

Cualidades especiales: rasgos de constructo, inmunidad al fuego, cuerpo flamígero, dureza 5, inmunidad a la magia, inmunidad a lo perforante

Salvaciones: Fort +4, Ref +3, Vol +4

Características: Fue 29, Des 8, Con—, Int—, Sab 10, Car 1

Habilidades: —

Dotes: —

Terreno/Clima: terrestre/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 11

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 13-19 PG (Enorme); 20-36 PG (Gargantuesco)

El hombre de mimbres está constituido por una estructura hueca de ramas y enredaderas rudamente entrelazadas en forma de humano. Sobre su cabeza sin rasgos, sobresale una corona de ramitas y sus brazos terminan en unos enormes manojos de ramas afiladas, que le sirven para agarrar a las criaturas e introducirlas por la portezuela de la jaula que forma su pecho.

Un druida o un clérigo suele crear al hombre de mimbres para el festival de una comunidad que venere a una deidad como Nerull. En el transcurso de estos festivales, los criminales y demás indeseables son encerrados en el interior del hombre de mimbres y a éste se le prende fuego. Si no es posible encontrar a alguien de este tipo, los lugareños pueden atraer a un forastero hasta el lugar del sacrificio. En las pocas ocasiones en que una víctima del sacrificio se escapa, el druida puede encontrar el poder que anime al hombre de mimbres después de realizar el adecuado sacrificio de

inocentes. Entonces, el druida ordena al hombre de mimbre que atrape al fugado.

COMBATE

El hombre de mimbre sigue las órdenes de su creador, y mata o captura según se le haya ordenado. El creador del hombre de mimbre puede comandar al constructo mientras que esté en un radio de 60' y éste pueda ver y escuchar a su creador. Cuando no se le ha dado instrucción alguna, normalmente suele seguir la última orden recibida al máximo de su capacidad, aunque si se le ataca, el constructo devuelve el ataque. El creador le puede dar un programa de instrucciones muy sencillo en esencia, por ejemplo "Captura a cuatro personas y vuelve", o "quédate aquí y ataca a todos los que se acerquen".

Enjaular: el hombre de mimbre puede intentar enjaular a los oponentes que sean de tamaño Grande o menores, por medio de una prueba de presa con éxito. Las víctimas de dicho ataque son introducidas dentro de la cavidad pectoral del hombre de mimbre. El constructo no inflige daño alguno a los enemigos que se encuentren aquí, a menos que sea prendido (consulta 'Cuerpo flamígero' más abajo). Un enemigo enjaulado puede abrirse camino logrando una prueba de presa enfrentada (bonificador a la presa +26). La víctima enjaulada puede abrirse paso con las garras o un arma cortante o perforante ligera, lo que inflige 20 puntos de daño (CA 14), o con una prueba de Escapismo con éxito (CD 20). Si una criatura logra escapar de esta forma, el hombre se recompone; por lo tanto otro oponente enjaulado debe crear su propia salida. El interior del hombre de mimbre puede contener 3 oponentes Grandes, 6 Medianos, 12 Pequeños, 24 Menudos, 48 Diminutos o 96 Minúsculos.

Agarrón mejorado (Ex): si el hombre de mimbre ataca a un oponente que sea de al menos, una categoría de tamaño inferior a la suya, con un ataque de golpetazo, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +26). Si consigue inmovilizar, puede enjaular al enemigo logrando otra prueba de presa. Igualmente, el hombre de mimbre tiene la posibilidad de realizar la presa con normalidad, o simplemente puede utilizar su brazo para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el hombre de mimbre no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que logre y que realice en asaltos sucesivos, inflige automáticamente daño por golpetazo.

Rasgos de constructo: el hombre de mimbre es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, *dormir*, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos y todo efecto que precise de una salvación de Fortaleza,

a menos que también actúe en los objetos. La criatura no está sujeta a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo. No puede curarse a sí mismo, pero puede ser curado mediante reparación. No se le puede revivir ni resucitar. El hombre de mimbre tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

Cuerpo flamígero (Ex): cuando el hombre de mimbre se ve expuesto al fuego, se ve envuelto por las llamas. (El constructo no se ve dañado por estas llamas debido a su inmunidad al fuego). Toda criatura que se encuentre en un radio de 30' del hombre de mimbre en llamas, debe tener éxito en una salvación de fortaleza (CD 16) o sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego debido al intenso calor. Este efecto se trata como una explosión que emana constantemente de la criatura. Toda criatura alcanzada por las llamas de un hombre de mimbre debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD16) o sufrirá 2d6 puntos de daño por fuego. Los oponentes apresados por el hombre de mimbre sufren 4d6 puntos de daño por fuego y los enemigos enjaulados en el interior de la criatura mientras ésta arde, sufren 6d6 puntos de daño por fuego por asalto. (Por lo tanto, el enemigo enjaulado dentro de un hombre de mimbre ardiendo, y que intente escapar mediante una presa, sufriría 6d6 puntos de daño por fuego, a cuenta de la iniciativa del hombre de mimbre y otros 4d6 puntos de daño por fuego cuando el enemigo hace un intento de presa para escapar por iniciativa propia). El hombre de mimbre que arde, se quema durante 10 minutos. Una vez que ha cesado de arder, no puede ser encendido de nuevo ni con fuego ni con efectos basados en el fuego, hasta 5 asaltos después.

Dureza (Ex): el hombre de mimbre tiene dureza 5. Se restan 5 puntos a todo daño que reciba.

Inmunidad a la magia (Ex): los hombres de mimbre son inmunes a todos los conjuros, aptitudes sortilégas y efectos sobrenaturales, salvo a los siguientes. Un conjuro *deformar madera* o *transformar madera* abre la portezuela de su jaula durante 1 asalto. Si el hombre de mimbre se encuentra en la zona de un conjuro *enmarañar*, le cura 2d8 puntos de daño. El fuego y los efectos basados en el fuego, precisan de la aptitud corporal flamígera del hombre de mimbre.

Inmunidad a lo perforante (Ex): las armas perforantes, incluso las mágicas, no infligen daño alguno al hombre de mimbre.



Hombre de mimbre

LOS HOMBRES DE MIMBRE EN UNA CAMPAÑA DE REINOS OLVIDADOS

Aquellas comunidades que cuenten con seguidores de Talos, e incluso extremistas que veneren a Silvanus, pueden utilizar al hombre de mimbre en los ritos de sus festivales.

CONSTRUCCIÓN DEL HOMBRE DE MIMBRE

El hombre de mimbre se forma a partir de enredaderas verdes y de las ramas cortadas de antiguos robles y maderas oscuras; el peso total de dichos materiales debe ser de al menos 800 lb.

El coste de un hombre de mimbre es de 70.000 po, que incluye 3.000 po para la madera y 20.000 po para las hierbas alquímicas y los aceites necesarios para labrar la madera. El ensamblaje del cuerpo precisa de una prueba con éxito de Artesanía (tallar la madera) (CD 17) y de Artesanía (alquimia) (CD 15).

El creador debe ser de 16.º nivel y debe poder lanzar conjuros divinos. Completar el ritual consume 2.800 PX del creador y precisa de *enmarañar*, *roble guardián* y *protección contra la energía*.

HOMBRE LAGARTO SEMIILÍCIDO

Aberración Mediana (reptiliana)

Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30'

CA: 16 (+6 natural), toque 10, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +1/+2

Ataque: garra +2 c/c

Ataque completo: 2 garras +2 c/c y 4 tentáculos +0 c/c

Daño: garra 1d4+1, tentáculo 1d4+1

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: extracción, agarrón mejorado, *explosión mental*, poderes psiónicos

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', contener la respiración, RC 12, telepatía 100'

Salvaciones: Fort +1, Ref +3, Vol +2

Características: Fue 13, Des 10, Con 13, Int 13, Sab 14, Car 14

Habilidades: Equilibrio +9, Nadar +10, Saltar +9

Dotes: Ataque múltiple

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: banda (2-3), partida (6-10, más 50% de no combatientes y un líder de 3.º-6.º nivel), o culto (6-10, más 1-4 azotamientos)

Valor de desafío: 4

Tesoro: 50% monedas, 50% bienes, 50% objetos

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +6

Los hombres lagarto semiilícidos, llamados *tzakandi* en lengua ilícida, se usan como trabajadores esclavos y guardias personales en algunas comunidades de ilícidos. Su apariencia incluye rasgos de los ilícidos y del huésped; no hay dos que tengan exactamente el mismo aspecto.

COMBATE

Los hombres lagarto semiilícido son preciados entre sus amos ilícidos debido a su cruel ferocidad. Suficientemente inteligentes como para hacer buen uso de sus poderes psiónicos, los *tzakandi* suelen trabajar en parejas, con un miembro usando *explosión mental* contra los lanzadores de conjuros enemigos mientras que el otro se enzarza cuerpo a cuerpo y protege a su compañero.

Extracción (Ex): un semiilícido que mantenga inmovilizado a su oponente con los cuatro tentáculos durante un asalto completo, le extrae de forma automática el cerebro al comienzo de su siguiente turno, matándolo instantáneamente.

Agarrón mejorado (Ex): si un semiilícido logra alcanzar con un ataque de tentáculo a otra criatura que sea de su mismo tamaño o menor, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita (bonificador a la presa +2), sin provocar con ello un ataque de oportunidad. Si la inmoviliza, pega el tentáculo a la cabeza del oponente. Tras un agarrón con éxito, el semiilícido puede tratar de pegar el resto de sus tentáculos con una sola prueba de presa. El oponente puede escapar con una sola prueba de presa o Escapismo con éxito, pero el semiilícido obtiene un bonificador de circunstancia de +2 por cada tentáculo que estuviera pegado al comienzo del turno del oponente.

Explosión mental (St): este ataque, que se puede usar una vez al día, es un cono de 40'. Todo el que se encuentre en este cono deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 13 + el modificador de Int del hombre lagarto semiilícido) o quedará aturdido durante 1d4 asaltos.

Poderes psiónicos (St): 3/día: *detectar pensamientos* (Salvación de Voluntad CD 15).

Contener la respiración (Ex): un hombre lagarto puede contener la respiración durante un número de asaltos igual a cuatro veces su puntuación de Constitución.

CÓMO LOS ILÍCIDOS FABRICAN MÁS

El ciclo vital del azotamientos es un secreto celosamente guardado que pocos no ilícidos han llegado a conocer. Los ilícidos comienzan su vida como pequeños renacuajos en un estanque salobre. Para alcanzar la madurez, el renacuajo experimenta una transformación llamada *ceremorfofosis*. El proceso comienza cuando el renacuajo es insertado en la caja craneal de un huésped humano (normalmente por el canal auditivo). El renacuajo se abre paso por el cerebro, consumiendo rápidamente gran parte de la materia gris y reemplazándola por su propio tejido asqueroso. De hecho, el renacuajo se funde con la parte inferior del tronco cerebral de la víctima, que no consume, borrando todo vestigio de la personalidad y el espíritu del huésped, y a la vez dejando el cuerpo físico vivo y preparado

para habitarlo. En cuestión de días, transformaciones morfológicas adicionales completan el proceso de maduración del ilícido adulto.

La *ceremorfofosis* reemplaza completamente los tejidos originales de la víctima por tejidos de ilícido; cuando la transformación se completa, la víctima muere, y ningún conjuro o poder puede revertir el proceso.

Los huéspedes usados para la implantación de renacuajos casi siempre son humanos, porque son la única raza que produce ilícidos verdaderos. El proceso también funciona con otros tipos de humanoides, pero entonces se produce un semiilícido, en vez de un azotamientos verdadero. Como en el caso del hombre lagarto semiilícido que se describe aquí, todas estas criaturas son formidables en combate, ya que obtienen muchos de los ataques especiales del azotamientos.

Telepatía (Sb): los hombres lagarto semiilícido pueden comunicarse con cualquier criatura que se encuentre a menos de 100' y conozca un idioma.

Habilidades: gracias a sus colas, los hombres lagarto semiilícido obtienen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Equilibrio, Nadar y Saltar.

CÓMO CREAR UN SEMIILÍCIDO

"Semiilícido" es una plantilla (o rasgo genérico) heredada que puede aplicarse a cualquier humanoide, excepto a los humanos, al que llamaremos a partir de ahora criatura base. El tipo de la criatura cambia a aberración, y se utilizan todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, excepto por lo siguiente:

Dado de golpe: cambia a d8.

CA: la armadura natural mejora en +1.

Ataques: los semiilícidos pierden el ataque de mordisco (si la criatura base lo tenía), pero obtiene cuatro ataques de tentáculo además de los ataques de la criatura base.

Daño: si la criatura base no tenía ataques de tentáculo, usa el daño apropiado para el tamaño del semiilícido (consulta la tabla a continuación). Si lo tenía, usa el valor de la tabla o el daño de la criatura base, el que sea mayor.

Tamaño	Daño de tentáculo
Minúsculo	—
Diminuto	1
Menudo	1d2
Pequeño	1d3
Mediano	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Gigantesco	2d6
Colosal	2d8

Ataques especiales: el semiilícido conserva todos los ataques especiales de la criatura base. Obtiene los ataques especiales de los azotamientos *explosión mental*, *agarrón mejorado* y *extracción*, y puede obtener también poderes psiónicos.

Explosión mental (St): el semiilícido puede usar este ataque una vez al día. Es un co-



Hombre lagarto semiilícido

no de 40' de largo. Todo el que se encuentre en este cono deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 13 + el modificador de Int del semiilícido) o quedará aturdido durante 1d4 asaltos.

Agarrón mejorado (Ex): si un semiilícido logra alcanzar con un ataque de tentáculo a otra criatura que sea de su mismo tamaño o menor, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad. Si la inmoviliza, pega el tentáculo a la cabeza del oponente. Tras un agarrón con éxito, el semiilícido puede tratar de pegar el resto de sus tentáculos con una sola prueba de presa. El oponente puede escapar con una sola prueba de presa o Escapismo con éxito, pero el semiilícido obtiene un bonificador de circunstancia de +2 por cada tentáculo que estuviera pegado al comienzo del turno del oponente.

Extracción (Ex): un semiilícido que mantenga inmovilizado a su oponente con los cuatro tentáculos durante un asalto completo, le extrae automáticamente el cerebro al comienzo de su siguiente turno, matándolo instantáneamente.

Poderes psiónicos (St): un semiilícido que tenga una puntuación de Inteligencia o Sabiduría superior a 8 (tras los ajustes a las características que se indican más adelante) obtiene poderes psiónicos. Estas aptitudes son como conjuros lanzados por un hechicero de 8.º nivel (salvación CD 13 + nivel del conjuro). La tabla siguiente enumera las aptitudes disponibles según los DG del semiilícido. Estas aptitudes se acumulan; un semiilícido con 3 DG puede usar *detectar pensamientos* además de *sugestión*.

DG	Poderes psiónicos
1	<i>Detectar pensamientos</i>
2	<i>Sugestión</i>
3	<i>Levitar</i>
4	<i>Hechizar monstruo</i>

Cualidades especiales: el semiilícido conserva todas las cualidades especiales de la criatura base, y obtiene además las siguientes cualidades:

Visión en la oscuridad (Ex): el semiilícido posee visión en la oscuridad con un alcance de 60' (o igual que la criatura base, el que sea mayor).

Resistencia a conjuros (Ex): el semiilícido posee una resistencia a conjuros igual a 10 + sus DG.

Telepatía (Sb): los semiilícidos pueden comunicarse con cualquier criatura que se encuentre a menos de 100' y conozca un idioma.

Características: aumenta las de la criatura base de esta forma: Int +4, Sab +4, Car +4.

Terreno/clima: igual que la criatura base y cualquiera subterráneo.

Organización: igual que la criatura base (hasta un máximo de unas 10 criaturas) o culto (6-10 más 3-5 azotamientos).

Valor de desafío: igual que la criatura base +3.

Alineamiento: cualquiera maligno (normalmente).

Ajuste de nivel: +5.

PERSONAJES SEMIILÍCIDOS

Los humanoides semiilícidos suelen tener una clase de personaje. Su clase predilecta es la de hechicero. Si estás usando el *Manual de Psiónica*, entonces la clase predilecta es psiónico.

HORROR ENREDADERA

Planta Mediana (acuática)

Dados de golpe: 5d8+20 (42 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30', Nd 20'

CA: 18(+8 natural), toque 10, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +3 /+7

Ataque: golpetazo +7 c/c

Ataque completo: 2 golpetazos +7 c/c

Daño: golpetazo 1d6+4

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: animar las enredaderas

Cualidades especiales: mitad del daño perforante y cortante, maleabilidad, rasgos de planta

Salvaciones: Fort +8, Ref +1, Vol +2

Características: Fue 18, Des 10, Con 19, Int 9, Sab 13, Car 10

Habilidades: Escondarse +15*, Escuchar +3, Avistar +3, Nadar +16

Dotes: Alerta, Lucha a ciegas

Terreno/Clima: pantano o acuático/cualquiera

Organización: solitario o colonia (2-12)

Valor de desafío: 4

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 6-7 PG (Grande); 8-16 PG (Enorme)



Horror enredadera

El horror enredadera, primitivo, cruel y escurridizo, forma colonias de algas inteligentes con la aptitud de adoptar, vagamente, una forma humanoide. Merodea por los pantanos y zonas similares y siempre que le es posible, ataca por sorpresa.

El horror enredadera suele ser confundido con un humanoide de piel verde y rasgos duros y toscos. Los rasgos del horror enredadera son suaves y aparentemente sin formar y cuando habla, suele cambiar su tono de voz, de forma extraña y aparentemente al azar.

Llevado por su malicioso instinto, el horror enredadera busca dañar y acabar con cualquier criatura que se interne en su territorio. Las comunidades asentadas demasiado cerca de pantanos, o de otras guaridas de esta criatura, suelen padecer los ataques nocturnos de árboles animados.

El horror enredadera habla silvano.

COMBATE

El horror enredadera suele intentar esconderse en aguas poco profundas y llenas de algas, donde puede animar los árboles para atacar a los enemigos individualmente. Al contrario que los ent y otras criaturas similares, al horror enredadera le trae sin cuidado lo que les ocurra a los árboles que anima, o a los pantanos en los que habita.

Animar las enredaderas (St): el horror enredadera puede utilizar esta

aptitud para animar cualquier enredadera o planta de tipo parecido, en un radio de 90'. La enredadera animada lucha como una enredadera asesina en todos los sentidos (consulta el *Manual de monstruos*). Una enredadera animada pierde su aptitud para luchar, si el horror enredadera que la ha animado queda incapacitado o se aleja demasiado.

Maleabilidad (Ex): debido a su inusual estructura corporal, el horror enredadera puede comprimir tanto su cuerpo, que puede pasar por una abertura de 1 pulgada de ancho. Este tipo de aberturas y similares que tengan 1" de anchura, no ralentizan en absoluto al horror enredadera.

Rasgos de planta (Ex): el horror enredadera es inmune a dormir, al veneno, la parálisis, el aturdimiento y polimorfarse. No está sujeto a golpes críticos ni efectos enajenadores. El horror enredadera tiene visión en la penumbra.

Habilidades: el horror enredadera recibe un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar para realizar alguna acción especial, o para evitar un peligro y siempre puede elegir 10 en pruebas de Nadar, aunque esté distraído o en peligro. *El horror enredadera recibe un bonificador racial +15 en pruebas de Escondarse, en pantanos y zonas en las que haya una evidente concentración de algas.

HUECUVA

Muerto viviente Mediano

Dados de golpe: 5d12+3 (35 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 20' (armadura completa), base 30'

CA: 23 (-1 Des, +4 natural, +8 armadura completa, +2 escudo grande de acero), toque 9, desprevenido 23

Ataque base/Presa: +2/+4

Ataque: golpetazo +5 c/c, o maza de armas de gran calidad +6 c/c, o ballesta ligera +2 distancia

Ataque completo: golpetazo +5 c/c, o maza de armas de gran calidad +6 c/c, o ballesta ligera +2 distancia

Daño: golpetazo 1d6+2 más enfermedad, maza de armas de gran calidad 1d8+2, ballesta ligera 1d8

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: azote de la huecuva, reprender muertos vivos 5/día, conjuros

Cualidades especiales: RD 15/plata, resistencia a la expulsión +2, rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort +5, Ref +3, Vol +9

Características: Fue 15, Des 9, Con -, Int 4, Sab 19, Car 14

Habilidades: Concentración +8, Conocimiento de conjuros +4, Saber (religión) +4

Dotes: Dureza (A), Elaborar poción, Inscribir rollo de pergamino, Reflejos rápidos

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o banda (2-12)

Valor de desafío: 7

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (a menudo)

Avance: según clase de personaje

En vida, esta huecuva era un clérigo humano de 5.º nivel.

COMBATE

La huecuva ataca con el salvajismo de una bestia que ha sido consumida por el odio hacia los vivos.

Azote de la huecuva (Sb): las víctimas alcanzadas por el ataque de golpetazo de la huecuva deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 14) o caerán presa de la enfermedad conocida como azote de la huecuva. El período de incubación es de un día; al cabo de ese tiempo, la enfermedad inflige 1d2 puntos de daño de Fuerza y Constitución.

La víctima infectada deberá realizar un TS cada día o sufrirá otros 1d2 puntos de daño de Fuerza y Constitución. A partir de ese momento, los efectos del azote de la huecuva se van acumulando con los días, hasta que la víctima alcanza una Constitución de 0 (y muere), realiza dos salvaciones consecutivas con éxito, o recibe tratamiento mágico (como un conjuro de *quitar enfermedad*).

Reprender muertos vivos (Sb): esta huecuva (que antes era un clérigo) puede hacer que los muertos se sobrecojan de terror, canalizando energía negativa.

Conjuros: esta huecuva puede lanzar conjuros divinos como un clérigo de 5.º nivel (5/5/4/3; salvación CD 14 + nivel del conjuro). Una lista de conjuros típica: nivel 0: *curar heridas menores, detectar magia, orientación divina, resistencia, virtud*; nivel 1.º: *perdición, bendecir, causar miedo*, acción aleatoria, santuario*; nivel 2.º: *fuerza de toro, profanar*, inmovilizar persona, arma espiritual*; nivel 3.º: *reanimar a los muertos*, lanzar maldición, purgar invisibilidad*.

*Conjuro de dominio. Dominios: Muerte (*toque mortal* 1/día), Mal (puede lanzar conjuros malignos con un +1 al nivel de lanzador).

Resistencia a la expulsión (Ex): se considera que la huecuva es un muerto viviente con 2 DG más de los que realmente tiene, a efectos de expulsarla, reprenderla, comandarla o reforzarla.

Rasgos de muerto viviente: las huecuvas son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, así como a los efectos de *dormir*, de muerte, nigrománticos (a menos que afecten específicamente a los muertos vivos) y enajenadores, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. No son afectadas por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consunciones de característica o de energía, y no pueden morir a causa del daño masivo. Una huecuva no puede ser reanimada, y sólo puede ser resucitada si lo desea. Poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

Posesiones: armadura completa, escudo grande de acero, maza de armas de gran calidad, ballesta ligera y 10 virotes, 5 rollos de pergamino de *infligir heridas leves*, *poción de contorno borroso*, *poción de levitar*, *poción de vuelo*, *capa de resistencia* +1.

RASGOS DE LA HUECUVA

Las huecuvas son muertos vivos creados a partir de clérigos, druidas, paladines o monjes que incumplieron sus votos. Como castigo por su herejía, están condenados a la muerte viviente. A veces, se crean huecuvas cuando un clérigo

bueno o neutral cambia su alineamiento a maligno y muere sin haber buscado expiación por sus actos, o cuando un

sacerdote maligno es sometido a una maldición particularmente poderosa por parte de su deidad tutelar.

Las huecuvas conservan vagos recuerdos de sus antiguas vidas, y a menudo habitan en santuarios profanados o templos derruidos que hacen burla de sus antiguas órdenes. Odian a todos los seres vivos, pero aborrecen especialmente a los sacerdotes de alineamiento bueno.

Las huecuvas parecen esqueletos humanoides envueltos en ropas manchadas, raídas o hechas jirones.



Huecuva

BS

CÓMO CREAR UNA HUECUVA

"Huecuva" es una plantilla (o rasgo genérico) adquirida que puede ser aplicada a cualquier humanoide (al que llamaremos criatura base a partir de ahora) que posea al menos un nivel en las clases de clérigo, druida, monje o paladín. El tipo de criatura cambia a muerto viviente. Al contrario que la transformación que sufren los liches, que conserva el intelecto y los poderes de la criatura base, la de las huecuvas se cobra un precio terrible en la mente de la víctima, reduciendo su Inteligencia a niveles apenas conscientes. La huecuva usa todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, excepto por lo siguiente:

Dado de golpe: aumenta a d12.

CA: la armadura natural de la criatura base aumenta en +4. A menudo, las huecucas llevan la misma armadura que portaban en vida, especialmente las armaduras ceremoniales.

Ataques y daño: la huecuca conserva todos los ataques de la criatura base, y también obtiene un ataque de golpetazo si la criatura base no lo tenía. Si la criatura base no tenía un ataque de golpetazo, usa los valores de daño apropiados para el tamaño de la huecuca (consulta la tabla a continuación), pero sólo se aplica a los humanoides. Una criatura base con ataques naturales usa el valor de la tabla o el daño de la criatura base, el que sea mayor.

Tamaño	Daño
Minúsculo	1
Diminuto	1d2
Menudo	1d3
Pequeño	1d4
Mediano	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Gargantuesco	2d8
Colosal	4d6

Ataques especiales: la huecuca conserva todos los ataques especiales de la criatura base. Además, las huecucas exponen a cualquier criatura a la que alcancen con un ataque de golpetazo a una enfermedad mortal conocida como azote de la huecuca.

Azote de la huecuca (Sb): las víctimas alcanzadas por el ataque de golpetazo de la huecuca deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 14) o caerán presa de la enfermedad conocida como azote de la huecuca. El período de incubación es de un día; al cabo de ese tiempo, la enfermedad inflige 1d2 puntos de daño de Fuerza y Constitución. La víctima infectada deberá realizar un TS cada día o sufrirá otros 1d2 puntos de daño de Fuerza y Constitución. A partir de ese momento, los efectos del azote de la huecuca se van acumulando con los días, hasta que la víctima alcanza una Constitución de 0 (y muere), realiza dos salvaciones consecutivas con éxito, o recibe tratamiento mágico (como un conjuro de *quitar enfermedad*).

Cualidades especiales: las huecucas conservan todas las cualidades especiales de la criatura base, y obtienen además las siguientes cualidades adicionales.

Resistencia a la expulsión (Ex): se considera que la huecuca es un muerto viviente con 2 DG más de los que realmente tiene, a efectos de expulsarla, reprenderla, comandarla o reforzarla.

Reducción de daño (Ex): la huecuca posee reducción de daño 15/plata.

Conversión divina: un clérigo que se convierta en huecuca pierde acceso a los dominios que tuviera en vida, reemplazándolos por los dominios de Mal y Muerte. Si el clérigo era capaz de expulsar muertos vivientes, pierde esta aptitud, y gana la de reprender o comandar muertos vivientes, como los clérigos malignos.

Un paladín que se transforme en huecuca obtiene aptitudes especiales del mismo modo que un paladín caído que se convirtiera en guardia negro. Consulta la información sobre las aptitudes del paladín caído en la *Guía del Dungeon Master* para determinar las aptitudes especiales de la huecuca.

Características: se aplican los siguientes cambios sobre la criatura base: Fue +2, Int -6, Sab +2, Car +2. como muertos vivientes, las huecucas carecen de puntuación de Constitución.

Dotes: las huecucas obtienen Dureza como dote adicional.

Terreno/clima: terrestre o subterráneo/cualquiera.

Organización: solitario o banda (2-12).

Valor de desafío: igual que la criatura base +2.

Tesoro: estándar.

Alineamiento: cualquiera maligno (siempre).

HULLATHOIN

Muerto viviente Enorme

Dados de golpe: 16d12 (104 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 60'

CA: 27 (-2 tamaño, -1 Des, +20 natural), toque 7, desprevenido 27

Ataque base/Presa: +8/+26

Ataque: mordisco +17 c/c

Ataque completo: mordisco +17 c/c y 2 pisotones +14 c/c y 2 tentáculos +14 c/c

Daño: mordisco 2d8+10/19-20, pisotón 1d8+5, tentáculo 1d6+5 más veneno

Frente/Alcance: 15'/10' (20' con los tentáculos)

Ataques especiales: deformar, exudar langostas sangreinfernales, agarrón mejorado, presa mejorada, veneno, reprender muertos vivientes, anillo de pus

Cualidades especiales: vista ciega 60', inmunidad al frío, RD 20/+2, inmunidad a la electricidad, curación rápida 8, resistencia 15 al fuego y al sonido, olfato, RC 26, rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort +7, Ref +4, Vol +13

Características: Fue 30, Des 8, Con -, Int 12, Sab 16, Car 12

Habilidades: Avistar +22, Equilibrio +18, Escuchar +22, Nadar +29, Trepar +29

Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Gran fortaleza, Hendedura, Soltura con un arma (mordisco)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 15

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: 17-32 DG (Enorme), 33-48 DG (Gargantuesco)

Debido a su distintiva preferencia por los lugares oscuros, es más común encontrar a los hullathoin bajo tierra. Estos monstruosos muertos vivientes también pueden encontrar adecuados como hogar remotos pasos de montaña, ciénagas oscuras y viejos bosques.

Con 20' de altura hasta la cruz, el hullathoin camina sobre cuatro patas largas y poderosas. Tiene una cabeza esquelética con enormes fauces. El rasgo más distintivo del hullathoin es que su cuerpo moteado, gris y negro, parece portar algún tipo de enfermedad devoradora. Su carne está cubierta de llagas rojas, inflamadas y purulentas, que laten y supuran. Insectos zumbantes rodean de continuo a la criatura, alimentándose de su cuerpo putrefacto.

El hullathoin casi siempre va acompañado por una mezcla de distintos muertos vivientes. Como la plaga que lleva en el cuerpo

es capaz de crear nuevos engendros vampíricos, esta es la clase de muerto viviente más común en su comitiva, pero debido a su aptitud para comandar muertos vivientes, también pueden encontrarse con él momias, necrarios, necrófagos, o incluso mohrg o espectros.

Los hullathoin hablan común y, curiosamente, dracónico.

COMBATE

El hullathoin tiene un nivel impresionante de control sobre su cuerpo. Contrayendo los músculos alrededor de sus llagas supurantes, el hullathoin irrita a la plaga de langosta sangreinfernale del interior de su cuerpo, haciendo que salga y ataque a cualquier ser vivo a su alcance. Al hullathoin también le gusta enganchar a los oponentes con los dos tentáculos que le salen de los hombros y retorcerles la carne de formas obscenas y fantásticas. Nada agrada más a esta criatura que deformar por completo a una víctima y dejar luego que la plaga acabe con ella, para que la grotesca criatura se alce luego como un engendro vampírico infernal bajo el control del hullathoin.

Deformar (Sb): el hullathoin puede retorcer y deformar a las víctimas a las que apresca con los tentáculos. Cuando un hullathoin tenga sujeto a un oponente, puede infligirle daño normal y tratar de deformarlo. Con una salvación de Fortaleza con éxito (CD 18), la víctima sufre sólo el daño normal de la presa. Si la salvación falla, la víctima también sufre 1d6 puntos de daño de Carisma.

Exudar langostas sangreinfemales (Sb): como acción estándar, el hullathoin puede expulsar una plaga de langosta sangreinfernale que ataque a sus enemigos (consulta la descripción de la plaga de langosta sangreinfernale, más adelante en este mismo libro). Enjambres de estas criaturas viven en las llagas purulentas de hullathoin, pero no lo atacan ni a él ni a sus servidores muertos vivientes.

Agarrón mejorado (Ex): si un hullathoin logra alcanzar con un ataque de tentáculo a otra criatura que sea, al

menos, una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +26). A partir de ese momento, el hullathoin tiene la opción de realizar la presa normalmente, o simplemente usar el tentáculo para inmovilizar a su oponente (ver 'Presa mejorada' más adelante). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de tentáculo. También puede tratar de sujetar al oponente. Un oponente que esté sujeto por el tentáculo de un hullathoin puede sufrir el ataque especial de deformar del hullathoin.

Presa mejorada (Ex): normalmente, una criatura involucrada en una presa que no quiere estar apresada debe sufrir un penalizador de -20 a las pruebas de presa. Sin embargo, cuando el hullathoin apresca con los tentáculos nunca se le considera apresado. Puede efectuar ataques de presa con los tentáculos de la forma normal, sin sufrir penalizadores a los otros ataques, y no necesita sufrir el penalizador de -20 a las pruebas de presa para que se considere que no está apresado.

Veneno (Ex): el hullathoin inocular su veneno (Fort niega CD 19) con cada ataque de mordisco o tentáculo con éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (1d10 Fue).

Reprender muertos vivientes (Sb): el hullathoin puede reprender o comandar muertos vivientes como si fuera un clérigo de 20.^o nivel. Todo engendro vampírico infernal que hayan creado las langostas sangreinfemales que lleva se considera automáticamente comandado conforme se alcance, aunque cuenta para el total de DG de muertos vivientes que el hullathoin puede comandar. Si las langostas crean tantos muertos vivientes que excedan el límite del hullathoin,



Hullathoin

thoin, éste puede optar por dejarlos incontrolados o añadirlos a su contingente de muertos vivientes, abandonando el control de otros seguidores para compensarlos.

Anillo de pus (Ex): una vez al día, el hullathoin puede expulsar el pus de sus múltiples llagas. Este anillo de pus se extiende desde el hullathoin 30' en todas las direcciones. Todo el que se encuentre dentro del alcance deberá tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 18) o sufrirá 5d6 puntos de daño por ácido y 1d6 puntos de daño de Fuerza. El éxito en el tiro de salvación niega el daño de Fuerza y reduce a la mitad el daño por ácido. Las víctimas que fallen la salvación quedarán además nauseadas durante 10 asaltos.

Vista ciega (Ex): el hullathoin maniobra y combate no sólo mediante su vista, sino utilizando también el oído y el olfato para percibir su entorno. Esta aptitud le permite distinguir criaturas y objetos a una distancia de hasta 60'. Normalmente, un hullathoin no necesita hacer pruebas de Avistar o Escuchar para detectar criaturas dentro del alcance de su vista ciega.

Curación rápida (Ex): el hullathoin recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 8 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al hullathoin regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

Olfato (Ex): un hullathoin puede detectar seres que se aproximan, descubrir husmeando a enemigos escondidos, y rastrear mediante su sentido del olfato.

Rasgos de muerto viviente: los hullathoin son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, así como a los efectos de *dormir*, de muerte, nigrománticos (a menos que afecten específicamente a los muertos vivientes) y enajenadores, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. No son afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consumciones de característica o de energía, y no pueden morir a causa del daño masivo. Un hullathoin no puede ser reanimado, y sólo puede ser resucitado si lo desea. El hullathoin posee visión en la oscuridad hasta 60'.

INCORPÓREO ARMADO

Muerto viviente Mediano

Dados de golpe: 5d12 (32 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 20'

CA: 20 (+1 Des, +6 +1 coraza, +3 +1 escudo de metal grande), toque 11, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +5/+8

Ataque: +1 espada larga +10 c/c, o +1 ballesta pesada +7 a distancia

Ataque completo: +1 espada larga +10 c/c, o +1 ballesta pesada +7 a distancia

Daño: espada larga 1d8+6 y daño a la Fuerza, o ballesta pesada 1d10+1

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: daño a la Fuerza

Cualidades especiales: RD 10/+2, resistencia a la expulsión +2, rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort +5, Ref +3, Vol +3

Características: Fue 17, Des 13, Con—, Int 11, Sab 13, Car 8

Habilidades: Trepar +3, Esconderse +5, Saltar +3, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +1, Montar +5, Avistar +7

Dotes: Alerta (A), Hendedura, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro (A), Ataque poderoso, Desenvainado rápido, Soltura con las armas (espada larga), Especialización en armas (espada larga)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, compañía (2-8), o escuadrón (11-20 más 1 líder de 6.º-9.º nivel)

Valor de desafío: 7

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente legal maligno

Avance: según clase de personaje

Algunos mercenarios consagran tanto su vida a la guerra, que vuelven de la muerte para seguir luchando. Rondan el lugar donde murieron, o donde están enterrados, a la caza de enemigos a los que someter a su espada.

Los incorpóreos armados tienen un aspecto similar al que tenían en vida, aunque su equipo está más defectuoso y su carne parece insustancial. Cuando hay poca luz, o en la oscuridad, se puede ver claramente cómo les brillan los ojos. Como la mayoría de los miembros que forman una partida provienen de la misma compañía mercenaria, suelen llevar la misma insignia.

Incorpóreo armado



Los incorpóreos armados hablan los idiomas que hablaban en vida. Algunos se muestran dispuestos a parlamentar con aquellos a quienes consideran sus homónimos militares.

El incorpóreo de ejemplo utiliza un guerrero humano de 5.º nivel como criatura base.

Combate

El incorpóreo armado utiliza las técnicas de lucha que aprendió en vida.

Resistencia a la expulsión (Ex): el incorpóreo armado se considera como un muerto viviente con 2 Dados de golpe más de los que tiene en realidad, en lo referente a los intentos de expulsar, prender, comandar o reforzar.

Rasgos de muerto viviente: el incorpóreo armado es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, *dormir*, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos de muerte, los efectos nigrománticos (a menos que afecten específicamente a los muertos vivientes) y a todo efecto que precise de un salvación de Fortaleza, a menos que también actúe sobre los objetos. No está sujeto a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o muerte por daño masivo. No se puede revivir a un necrófago abisal y la resurrección sólo funciona si él lo desea. El incorpóreo armado tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

Posesiones: +1 espada larga, +1 ballesta pesada, +1 coraza, +1 escudo grande de metal, capa de resistencia +1, poción de forma gaseosa

PLANTILLA: INCORPÓREO ARMADO

"Incorpóreo armado" es una plantilla (o rasgo genérico) que se puede unir a cualquier criatura humanoide o humanoide monstruosa que tenga niveles de guerrero. (lo que se llamará criatura base de ahora en adelante). El tipo de la criatura pasa a ser el de muerto viviente. Se utilizan las estadísticas y características especiales de la criatura base, salvo las que se indican a continuación.

Dados de golpe: suben a d12

Ataques especiales: el incorpóreo armado conserva todos los ataques especiales de la criatura base y también recibe el siguiente ataque.

Daño a la fuerza (Sb): toda criatura alcanzada por un arma cuerpo a cuerpo del incorpóreo armado se lleva 1 punto de daño a la Fuerza.

Cualidades especiales: el incorpóreo armado conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y también recibe las siguientes.

Reducción del daño (Sb): el cuerpo del incorpóreo armado, aunque sea de aspecto insustancial, es muy duro. Por eso, la criatura tiene reducción del daño de 10/+2. A pesar de su aspecto, el incorpóreo armado no es incorporal.

Resistencia a la expulsión (Ex): se considera al incorpóreo armado como un muerto viviente con 2 Dados de Golpe más de los que tiene en realidad, con respecto a los intentos de expulsar, prender, comandar o reforzar.

Características: idénticas a las de la criatura base, salvo que una criatura muerta viviente no tiene puntuación de Constitución.

Habilidades: el incorpóreo armado recibe un bonificador racial +4 en pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente.

Dotes: los incorpóreos armados reciben las dotes de Alerta y Voluntad de hierro.

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, compañía (2-8), o escuadrón (11-20 más 1 líder de 1-4 niveles más)

Valor de desafío: idéntico al de la criatura base

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente maligno legal

Avance: según clase de personaje

INDRICÓTERO

Animal Enorme

Dados de golpe: 16d8+112 (177 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 40'

CA: 19 (-2 tamaño, +11 natural), toque 8, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +12/+31

Ataque: topetazo +22 c/c

Ataque completo: topetazo +22 c/c y 2 pisotones +16 c/c

Daño: topetazo 2d6+11/19-20, pisotón 2d6+5

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: arremetida, pisotear 2d8+16

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +19, Ref +10, Vol +7

Características: Fue 33, Des 10, Con 25, Int 2, Sab 14, Car 9

Habilidades: Avistar +13, Escuchar +14

Dotes: Alerta, Crítico mejorado (topetazo), Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (topetazo)

Terreno/Clima: bosque, colina o llanura/cualquiera

Organización: solitario, pareja o manada (3-12)

Valor de desafío: 9

Tesoro: —

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 17-31 DG (Gargantuesco), 32-48 DG (Colosal)

Aunque los indricóteros son herbívoros estrictos, también son criaturas peligrosas e impredecibles. Sólo su tamaño ya los convierte en una amenaza para cualquiera que comparta su mismo hábitat, y su capacidad para defoliar grandes tramos de vegetación a un ritmo rápido puede alterar permanentemente el ecosistema circundante.

Un indricótero tiene el doble de masa corporal que un elefante, y la longitud de su cuello rivaliza con la de la jirafa. Un indricótero adulto mide aproximadamente 15' de alto hasta la cruz y 23' en total. Su piel, gruesa y gris, se parece a la de sus parientes paquidermos, igual que sus enormes patas.

Cuando se enfurece, ya sea por el comienzo de la época de celo, por el deseo de proteger a sus crías, o porque se le entrene para la guerra, un indricótero puede causar grandes daños. Se sabe que algunas tribus de gigantes de las colinas, de ogros e incluso de trolls han domesticado a estas criaturas y las han amaestrado como monturas. La visión de una docena de gigantes montados en estas imponentes bestias ha hecho que más de un ejército haya vuelto la espalda y huido del combate antes de empezar.

INEVITABLE

Los inevitables son constructos cuyo único propósito es hacer respetar las leyes naturales del universo. Cazan a aquellos que violan ciertas leyes que ellos consideran inviolables. Existen varios tipos de inevitables, cada uno hecho a medida para manejar misiones específicas. Los inevitables hablan abisal, celestial, infernal y la lengua materna de su primer objetivo.

COMBATE

A menos que su propia existencia se vea amenazada, los inevitables se concentran por completo en el transgresor que se les ha asignado, ignorando por completo al resto de combatientes. Un inevitable podrá atacar a todo el que impida su avance, pero no se demorará más tiempo cuando pueda volver a enfrentarse a su presa.

Rasgos de constructo: los inevitables son inmunes a los efectos enajenadores, de *dormir*, de muerte y nigrománticos, así como a los venenos, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que el efecto también funcione en objetos. No pueden resultar afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, ni consunciones de característica o energía, ni morir a causa del daño masivo. Los inevitables no pueden curarse por sí mismos, si bien pueden ser sanados mediante la reparación. No pueden ser revividos o resucitados. Poseen visión en la oscuridad hasta 60 pies.

Curación rápida (Ex): el inevitable recupera cada asalto puntos de golpe perdidos, siempre que le quede al menos 1 pg. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al inevitable regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas. El daño infligido por armas bendecidas o caóticas se cura al ritmo normal.

QUARUT

Constructo Mediano (extraplanario, legal)

Dados de golpe: 18d10+20 (119 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 50'

CA: 31 (+1 Des, +7 armadura de placas y mallas, +13 natural),
toque 11, desprevenido 30

Ataque base/Pres: +13/+18

Ataque: golpetazo +18 c/c

Ataque completo: 2 golpetazos +18 c/c

Daño: golpetazo 3d6+5

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas

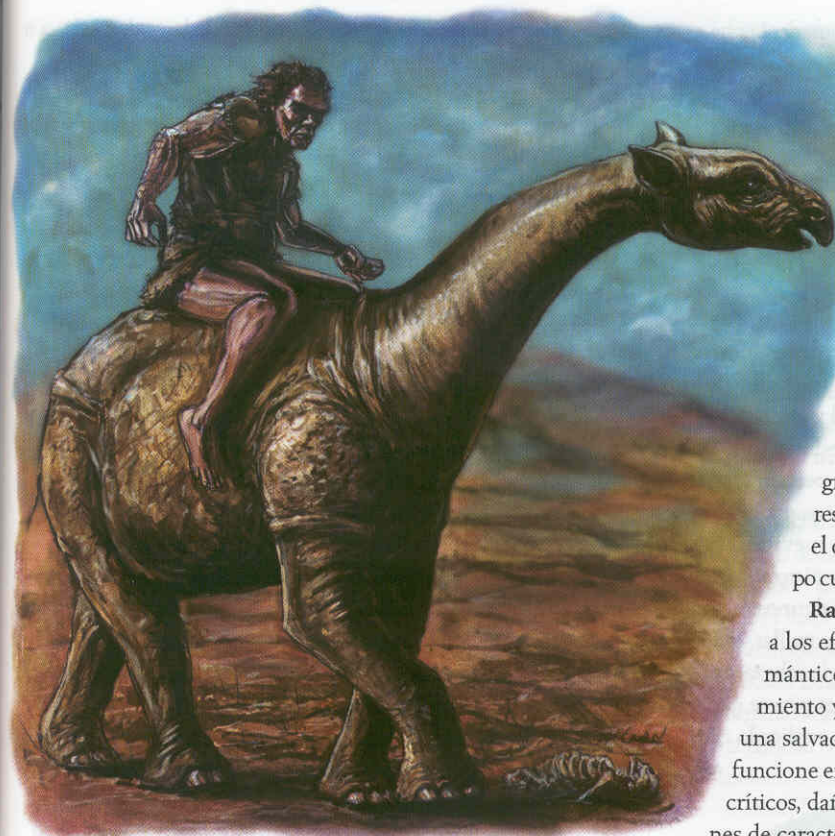
Cualidades especiales: rasgos de constructo, RD 40/+4,
curación rápida 15, RC 28

Salvaciones: Fort +6, Ref +7, Vol +9

Características: Fue 20, Des 13, Con -, Int 14, Sab 17, Car 20

Habilidades: Avistar +26, Conocimiento de conjuros +28,

Escuchar +26, Saber (arcano) +26



Indricótero

COMBATE

Un indricótero salvaje sólo quiere salir vivo de un combate. Pero eso no quiere decir que estas criaturas sólo actúen de manera defensiva; si no tiene la opción de huir, el indricótero arremeterá con la cabeza, tratando de empujar a su oponente. Su largo cuello le permite dar buenos topetazos. El indricótero también usa las patas como potentes armas, atropellando y pisoteando a los enemigos hasta hacerlos puré.

Los gigantes que usan indricóteros como monturas emplean una efectiva variante: obligan a la montura a ponerse al alcance del enemigo, donde el indricótero puede usar su topetazo y posiblemente arremeter contra el oponente (ver más adelante). Si tiene éxito en la arremetida, tanto el gigante como el indricótero pueden aprovechar los ataques de oportunidad generados conforme el enemigo abandona la zona amenazada por ambas criaturas.

Arremetida (Ex): una criatura que se vea alcanzada por el topetazo de un indricótero deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 29) o se verá empujado hacia atrás 10'. Si el objetivo no puede ser empujado 10', caerá al suelo. Si la primera salvación fracasa, el objetivo deberá tener éxito en otra salvación de Fortaleza (CD 29) o quedará aturrida durante un asalto.

Pisotear (Ex): como acción estándar, un indricótero puede pisotear a oponentes que sean al menos una categoría de tamaño menores que él. Este ataque inflige 2d8+16 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede elegir entre realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 o un tiro de salvación de Reflejos (CD 29) para sufrir la mitad del daño.

Olfato (Ex): el indricótero puede detectar seres que se aproximan, descubrir husmeando a enemigos escondidos, y rastrear mediante su sentido del olfato.

Dotes: Alerta, Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Soltura con una habilidad (Conoc. de conjuros), Soltura con una habilidad (Saber [arcano])

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Mechanus)

Organización: solitario

Valor de desafío: 17

Tesoro: —

Alineamiento: legal neutral (siempre)

Avance: 19-24 DG (Mediano), 25-54 DG (Grande)

Los quarut se encuentran entre los más poderosos de los inevitables. Protegen dos de las cosas más preciosas y frágiles: el tiempo y el espacio. Usan su asombrosa percepción espacial y temporal para averiguar cuándo se están produciendo transgresiones que perturben el continuo espacio-tiempo, y cazan a los perpetradores.

Los quarut son de forma humanoide, aunque ahí acaba la semejanza. Como es habitual entre la mayoría de los inevitables, el cuerpo de los quarut es mecánico, con engranajes y pistones. Dentro de él funcionan numerosos relojes pequeños, algunos de arena. El quarut lleva una buena armadura de placas y mallas, grabada con varios símbolos relativos al tiempo. En vez de cabeza, tiene un reloj de arena que fluye continuamente; a veces parece que la arena fluye hacia arriba, aunque ningún quarut ha explicado nunca por qué.

A los quarut les inquietan los lanzadores de conjuros que usan magia poderosa, como *deseo limitado*, *milagro*, *estasis temporal*, *detener el tiempo* o *deseo*. A los ojos del quarut, el uso de estos conjuros trastoca el mismo universo, y es un riesgo para todas las criaturas. No obstante, a pesar de su desagrado por estos lanzadores de conjuros, los quarut emplean la mayoría de estos mismos conjuros y aptitudes con impunidad.

Combate

Los quarut tratan de acabar con el combate tan rápido como pueden, usando *estasis temporal* para encerrar al atacante en una burbuja de negación temporal.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *círculo de fatalidad*, *puerta dimensional*, *dominar persona*, *disipación mayor*, *acelerar*, *inmovilizar monstruo*, *localizar persona*, *visión verdadera*; 3/día: *estasis temporal*; 1/día: *círculo de muerte*, *jaula de fuerza*, *deseo limitado*, *marca de la justicia*, *teleportar sin error* (sólo a sí mismo, más la carga máxima de objetos), *detener el tiempo*; 1/semana: *ge-*

as/empeño, *desplazamiento de plano*. Nivel 18° de lanzador; salvación CD 15 + nivel del conjuro.

Curación rápida (Ex): el quarut recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 15 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al quarut regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

VARAKHUT

Constructo Grande (extraplanario, legal)

Dados de golpe: 22d10+30 (151 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 50', VI 50' (buena)

CA: 35 (-1 tamaño, +2 Des, +8 armadura completa, +16 natural), toque 12, desprevenido 33

Ataque base/Presa: +16/+26

Ataque: golpetazo +21 c/c

Ataque completo: 2 golpetazos +21 c/c

Daño: golpetazo 2d10+6

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: *explosión disipadora*, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: rasgos de constructo, RD 50/+5, curación rápida 20, RC 30

Salvaciones: Fort +9, Ref +11, Vol +13

Características: Fue 22, Des 15, Con -, Int 18, Sab 19, Car 22

Habilidades: Conocimiento de conjuros +33, Descifrar

escritura +29,

Saber (arcano)

+31, Saber

(historia) +31,

Saber (religión) +31,

Saber (los planos) +29,

Supervivencia +4 (+6

en otros planos)

Dotes: Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con una

habilidad (Conocimiento de

conjuros), Soltura con una

habilidad (Saber [arcano]),

Soltura con una habilidad

(Saber [historia]), Soltura con

una habilidad (Saber [religión]),

Voluntad de hierro

Terreno/Clima: terrestre o

subterráneo/cualquiera (Mechanus)

Organización: solitario

Valor de desafío: 19

Tesoro: —

Alineamiento: legal

neutral (siempre)

Avance: 23-33 DG

(Grande), 34-66

DG (Enorme)



Varakhut

Quarut

Los varakhut son los defensores de los dioses. Aunque los inevitables no adoran a ninguna entidad, comprenden la necesidad de la existencia de estos seres, y saben que su desaparición no traería nada más que caos al universo. Estas criaturas persiguen a los que intentan tomar para sí el poder de los dioses.

Los varakhut son seres de aspecto abstracto, con formas vagamente humanoides. Sus cuerpos parecen formados por bloques, y están hechos de complicados mecanismos. A veces, dentro de su armazón metálico se pueden llegar a ver pequeñas esferas, que parecen planetas y galaxias.

Los varakhut no actúan en defensa de ninguna deidad en particular, sino que defienden toda la variedad de panteones y perspectivas éticas y morales.

Combate

Los varakhut suelen liberar su *explosión disipadora* varias veces para debilitar a un objetivo antes de machacarlo con otros conjuros, y finalmente con los puños.

Explosión disipadora (St): tres veces al día, como acción estándar, el varakhut puede liberar una explosión de energía negativa que funciona como una *disipación mayor*, pero que afecta a todo lo que se encuentre en una explosión de 30'. Nivel 20.º de lanzador.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *círculo de muerte, círculo de fatalidad, puerta dimensional, dominar monstruo, acelerar, inmovilizar monstruo, localizar persona, visión verdadera*; 3/día: *jaula de fuerza, deseo limitado, marca de la justicia, teleportar sin error* (sólo a sí mismo, más la carga máxima de objetos), *detener el tiempo*; 1/día: *geas/empeño, tromba de meteoritos, desplazamiento de plano, ligadura del alma, deseo*. Nivel 19.º de lanzador; salvación CD 16 + nivel del conjuro.

Curación rápida (Ex): el varakhut recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 20 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al varakhut regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

KAORTI

Ajeno Mediano (maligno, extraplanario)

Dados de golpe: 2d8 (9 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30'

CA: 18 (+2 Des, +2 natural, +2 armadura de escamas de resina), toque 12, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +2/+0

Ataque: mordisco +1 c/c, o daga de listón +4 c/c, o dardos +4 distancia

Ataque completo: mordisco +1 c/c, o daga de listón +4 c/c, o dardos +4 distancia

Daño: mordisco 1d6-2, daga de listón 1d4-2/×4, dardos 1d4-2

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, transformación vil

Cualidades especiales: vulnerabilidad al plano Material, rasgos de ajeno, inmunidad al veneno

Salvaciones: Fort +3, Ref +5, Vol +3

Características: Fue 7, Des 14, Con 11, Int 14, Sab 11, Car 16

Habilidades: Artesanía (dos cualesquiera) +7, Concentración +5,

Conocimiento de conjuros +9 (+11 descifrar conjuros en rollos de

pergamino), Intimidar +8, Saber (arcano) +7, Saber (los planos) +7, Sanar +13, Supervivencia +5 (+7 en otros planos), Usar objeto mágico +7 (+9 rollos de pergamino)

Dotes: Competencia con arma exótica (daga de listón) (A), Sutileza con armas

Terreno/Clima: no natural/cualquiera (Reino lejano)

Organización: solitario, patrulla (2-9), peregrinación a una cápsula (10-20, más 1-3 esclavos kaorti) o cápsula (21-60, más 10-20 esclavos y un sangrador celeste por cada 15 kaorti)

Valor de desafío: 1

Tesoro: estándar, objetos solamente

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +2

Hace mucho tiempo, un grupo de magos curiosos trató de atravesar las fronteras de la existencia conocida y penetrar en una distante dimensión al otro lado de la realidad. Esta región, conocida por los eruditos como el Reino lejano, es un reino de locura y pesadilla. Los exploradores confiaban en sus capacidades, y sólo pretendían quedarse unas pocas horas. Desgraciadamente, se habían confiado demasiado. Apenas momentos después de llegar al Reino lejano, fueron absorbidos por una entidad sin nombre. Los exploradores se transformaron en terribles nativos del Reino lejano, convirtiéndose en los primeros kaorti.

Los exploradores se volvieron locos y olvidaron todo lo que sabían del plano Material. El portal entre el Reino lejano y el plano Material les inquietaba. Los recién formados kaorti actuaron sin pensar, atravesando el portal de vuelta para destruirlo. Esto eliminó la fuente de dolor en el Reino lejano, pero varó a los kaorti en el plano Material, un reino que ahora era mortal para la propia estructura de su ser. Muchos de los nuevos kaorti sucumbieron antes de poder encapsularse dentro de la aislada escuela de magos de la que provenían. Desde esta primera cápsula, los kaorti se han extendido para amenazar al mundo.

De forma humanoide, un kaorti debe vestir una armadura a medida hecha de espesas resinas y tejidos que los alquimistas kaorti producen y cultivan cada vez que uno de ellos se aventura fuera de la cápsula. Un kaorti con un traje de resina parece un humano escualido con piernas y brazos alargados. Tiene tres largos dedos y un pulgar en cada mano, y sus movimientos son escurridizos y ondulantes. La cabeza bulbosa está fijada al cuerpo por un largo cuello. La cara del kaorti casi siempre permanece escondida tras goterones de resina.

Sin el traje de resina, el kaorti decididamente no tiene apariencia humana. Su piel, de color marrón verdoso con remolinos de rosa, rojo y púrpura pálido, parece casi transparente y líquida

LOS KAORTI Y EL MANUAL DE LOS PLANOS

Si estás usando el *Manual de los Planos* en tu campaña y has introducido el Reino lejano en tu cosmología, los esclavos kaorti deberían usar la plantilla de criatura pseudonatural, en vez de la de infernal. Muchos lanzadores de conjuros arcanos kaorti adoptan la clase de prestigio alienista, descrita en el *Tomo y sangre*; como los kaorti ya son ajenos, un alienista kaorti que alcance el 10.º nivel trasciende adquiriendo el rasgo genérico de criatura pseudonatural.



cuando corre y se desliza sobre las entrañas visibles de la criatura. Los dedos del kaorti son poco más que zarcillos sin huesos. Su cara parece la de una araña fundida. Sus palmas segregan continuamente una resina verde y espesa que los "herrerros" kaorti pueden trabajar para fabricar armas, armaduras o refuerzos para sus guardias. El kaorti medio mide 7' de alto y pesa 100 lb.

Los kaorti hablan su propia lengua gutural y han ido aprendiendo a chapurrear muchas otras lenguas durante los interrogatorios de los prisioneros. La mayoría de los kaorti sabe hablar común y silvano.

COMBATE

Los kaorti prefieren usar la magia contra sus enemigos, mientras que sus servidores transformados y matones se enzarzan cuerpo a cuerpo. Si la magia falla, el kaorti tratará de combatir con armas a distancia, si puede; los kaorti son competentes con todas las armas a distancia sencillas, así como con los shuriken. Normalmente, un kaorti que se vea envuelto en el combate cuerpo a cuerpo huirá, tratando de recuperar la distancia necesaria para usar sus conjuros y ataques a distancia.

Los kaorti pueden ser convocados mediante el conjuro *convocar monstruo II*.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *alterar el propio aspecto, rociada de color, caída de pluma, rayo de debilitamiento, reducir, preparar cual arácnido*. Nivel 2° de lanzador; salvación CD 14 + nivel del conjuro.

Transformación vil (Sb): un kaorti puede imbuir esencia ultramundana del Reino lejano en cualquier ser vivo, transformándolo permanentemente en una burla de su antigua forma. Este proceso lleva 8 horas, durante las cuales las mandíbulas del kaorti deben per-

manecer cerradas en torno a la víctima, que deberá presentarse voluntaria o estar indefensa durante todo este tiempo. Tras 8 horas, la víctima deberá realizar una salvación de Fortaleza (CD 11). Un fracaso indica que la criatura se transforma en un kaorti (si la víctima era humanoide) o en un esclavo kaorti. Si la víctima tiene éxito en la salvación, el kaorti puede tratar de transformarla de nuevo; cada intento adicional incrementa la CD de la salvación en +1.

Las criaturas que se transforman en kaorti conservan sus aptitudes de clase y modifican sus puntuaciones de características de la siguiente forma: Fue -4, Des +4, Int +4, Car +6. Se vuelven neutrales malignas y abrazan los valores raciales de los kaorti. También obtienen todas las demás aptitudes y desventajas de un kaorti estándar. Esta transformación es la única manera que tienen los kaorti de propagar su especie.

Una víctima que se transforme en un esclavo kaorti obtiene el rasgo genérico criatura infernal, excepto porque en vez de obtener el ataque especial castigar el bien, obtiene la capacidad de lanzar *impacto verdadero* sobre sí misma una vez al día.

Vulnerabilidad al plano Material (Ex): el plano Material es doloroso para un kaorti desprotegido, que deberá realizar una salvación de Fortaleza cada hora (CD 15, +1 por cada prueba anterior) o sufrirá 1d6 puntos de daño no letal y quedará fatigado. El kaorti seguirá fatigado hasta que se recupere de todo el daño atenuado recibido en la exposición al plano Material. Si un kaorti queda inconsciente debido a la acumulación de daño no letal (debido a esta cualidad o a cualquier otra fuente), el entorno del plano Material comienza a infligir daño normal al mismo ritmo (Fortaleza niega; la CD de la salvación sigue aumentando en cada prueba de la forma indicada). Un kaorti

que lleve una armadura de resina o que esté dentro de una cápsula está protegido de los efectos del plano Material.

Rasgos de ajeno: los kaorti poseen visión en la oscuridad hasta 60'. No pueden ser reanimados ni resucitados (aunque los conjuros *deseo* o *milagro* pueden devolverles la vida).

Habilidades: los kaorti obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Sanar.

SOCIEDAD DE LOS KAORTI

Los kaorti viven en regiones remotas, donde habitan en fortalezas, monasterios o minas capturados. Rápidamente cubren por completo sus guaridas con la misma resina con la que fabrican sus armas y armaduras, protegiéndose del nocivo influjo del plano Material. Estas guaridas se conocen como cápsulas kaorti.

Los kaorti tienen poco interés en pasatiempos ociosos. Están consumidos por una meta absoluta: pervertir el mundo natural e incorporarlo al Reino lejano. Los kaorti comprenden que la consecución de esta meta puede llevar siglos, y que bien podría ser imposible. No obstante, viven dedicados a esta meta, transformando a las criaturas una a una si eso es lo que hace falta.

Los kaorti respetan y admiran profundamente la magia arcana. A menudo, magos y hechiceros son los líderes de las cápsulas kaorti. A estos líderes se les encomienda expandir el territorio de la raza, y asegurarse de que la cápsula está bien defendida. Esto deja al grueso de la población kaorti libre para trabajar en la transformación de criaturas en kaorti o en esclavos. Las víctimas no humanoides que han sido transformadas en esclavos forman el grueso de las defensas de la cápsula kaorti.

Cuando la población de una cápsula alcanza unas cinco docenas de kaorti, aproximadamente dos docenas de ellos emprenden la marcha para buscar un lugar en el que construir una nueva cápsula. Algunas cápsulas antiguas han cesado de producir peregrinajes; los kaorti de estas cápsulas trabajan en el perfeccionamiento de nuevas razas de esclavos diseñadas para funcionar en el plano Material sin peligro. El sangrador celeste y el rúkanyr (ambos descritos más adelante en este libro) son quizás las creaciones con más éxito hasta la fecha.

Los prisioneros tomados por los kaorti son alimentados y se les trata bien, pero sólo mientras que los kaorti crean que los cautivos tienen información vital sobre el mundo exterior. Una vez que se cree que un prisionero ha proporcionado toda la información permanente, se procede rápidamente a su transformación.

Los kaorti que se puedan encontrar fuera de las cápsulas son peregrinos buscando el emplazamiento de una nueva cápsula, espías reuniendo información sobre las tierras circundantes, o una pequeña partida encargada de buscar nuevas víctimas para la transformación. Los kaorti usan *alterar el propio aspecto* para infiltrarse en pueblos y ciudades.

OBJETOS DE LOS KAORTI

Los objetos kaorti están hechos de la resina que segregan por las palmas. Esta resina se moldea cuando está fresca, y después se la trata alquímicamente (si procede) para que conserve su flexibilidad.

El principal uso para la resina kaorti es crear una cápsula, un espacio cerrado por muros de resina. Dentro de él, los kaorti están protegidos de los efectos dañinos del plano Material. Un kaorti puede producir aproximadamente 1 pie cúbico de resina cada día, suficiente para cubrir 10' cuadrados de superficie con un grosor de 1". El kaorti necesita cosa de una hora para producir y aplicar toda esta resina. La sustancia se seca, convirtiéndose en una cubierta rígida una hora tras ser aplicada. Los muros y puertas protegidas con esta resina ven su dureza incrementada en 2.

La resina kaorti sin tratar dura sólo unos 500 días antes de caerse a pedazos, así que los kaorti reparan constantemente los muros de sus cápsulas. Un solo kaorti puede mantener una habitación de 40' cuadrados y 10' de alto cubierta con resina si pasa una hora diaria reparando su cápsula.

Armadura de resina: la armadura de resina kaorti consiste en finas tiras de resina alquímicamente tratada que se envuelven en torno al cuerpo por completo, como si fueran las vendas de una momia. La armadura de resina cuenta como armadura ligera, con las siguientes propiedades: bonificador de armadura +4, bonificador máximo de Des +3, penalizador de armadura -4, 25% de posibilidades de fallo de conjuro arcano. Otras criaturas que no sean kaorti pueden llevar estas armaduras, pero la resina provoca urticaria a la mayoría de los humanoides. Además de sus cualidades como armadura, la armadura de resina kaorti protege a la criatura de los efectos del entorno del plano Material.

Fabricar una armadura de resina es costoso y lleva tiempo; por tanto, es raro que a los kaorti corrientes (con 1 DG) se les permita usarlas.

Coste: 250 po. Peso: 20 lb.

Daga de listón: una daga de listón es un arma exótica Pequeña, elaborada con resina kaorti alquímicamente tratada. Consiste en un mango de resina que lleva fijada una tira de resina flexible de 1' de larga.

Este listón de resina está afilado como una cuchilla, e inflige 1d4 puntos de daño, con un multiplicador de $\times 4$ en caso de impacto crítico. El listón se puede enrollar alrededor de objetos con facilidad; los ataques de desarmar hechos con una daga de listón obtienen un bonificador de +2.

Coste: 50 po. Peso: 1 lb.

PERSONAJES KAORTI

Un pequeño número de kaorti se vuelve solitario y abandona su cápsula de origen. Estos personajes han resistido la transforma-



ción psicológica en kaorti, y luchan por sobrevivir en un mundo hostil.

Los kaorti tienen una predisposición natural a convertirse en hechiceros. Generalmente, los hechiceros kaorti se convierten en líderes de una cápsula. Los magos kaorti no tienen libros de conjuros normales, sino que graban sus conjuros en largas tiras de resina que cuelgan del techo en la guarida del kaorti. Los magos y hechiceros kaorti nunca convocan familiares animales. La mayoría de los kaorti que no son lanzadores de conjuros se convierten en pícaros, aunque los guerreros kaorti no son desconocidos. Los kaorti sólo se convierten en bárbaros raramente, y nunca se ha sabido que existiera un kaorti capaz de lanzar conjuros divinos.

La clase predilecta de los kaorti es la de hechicero. Debido a sus aptitudes especiales, el nivel efectivo de personaje (NEP) de un kaorti es igual a su nivel de clase +4. Así, un hechicero kaorti de 1.º nivel tiene un NEP de 5, y es el equivalente de un personaje de 5.º nivel.



KELPI

Fata Grande (acuática)

Dados de golpe: 10d6+30 (65 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 50', Nd 50'

CA: 22 (-1 tamaño, +1 Des, +12 natural), toque 10, desprevenido 21

Ataque base/Presas: +5/+16

Ataque: pezuña +11 c/c

Ataque completo: 2 pezuñas +11 c/c y mordisco +6 c/c

Daño: pezuña 1d6+7, mordisco 1d8+3

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortílegas, derribo

Cualidades especiales: forma alternativa, resistencia al frío 20, resistencia al fuego 20, visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +6, Ref +10, Vol +10

Características: Fue 24, Des 13, Con 17, Int 10, Sab 13, Car 14

Habilidades: Engañar +15, Diplomacia +6, Disfrazarse +2 (actuar +4), Escondarse +5, Intimidar +4, Escuchar +14, Mov. sigilos. +14, Averiguar intenciones +14, Avistar +14, Nadar +20

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro, Reflejos rápidos

Terreno/Clima: acuático o terrestre/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 10

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 11-15 PG (Grande); 16-20 PG (Enorme)

No todas las fatas son espíritus tímidos y de naturaleza reservada. Los kelpi son fatas malignas sedientas de sangre que se divierten con la mutilación y el asesinato. Viven en los ríos, lagos, charcas y

Kelpi

demás medios acuáticos en los que poder ahogar a sus presas antes de devorar sus cadáveres.

En su forma natural, un kelpi se asemeja a un caballo de guerra grande con ojos negro azabache. Su cuerpo gotea constantemente y está cubierto con trozos de vegetación putrefacta; del kelpi emana un olor a muerte y corrupción. Los caballos se aceleran y enervan cuando se adentran en el territorio de un kelpi.

El kelpi puede adoptar la forma de un humano. Incluso bajo esta apariencia, conserva ese aura salvaje y perturbadora, con el pelo largo y fibroso, los ojos escrutadores y la voz ronca. La criatura se viste con ropajes andrajosos que desprenden un olor a pescado podrido y humedad.

Cuando adopta esta apariencia, el kelpi suele aparentar ser un pescador, un cazador o un viajero extraviado. La táctica más común es la de fingir que se está ahogando en mitad de un lago, para atrapar a la víctima que intenta salvarle.

Los kelpi construyen sus moradas en charcas, lagos, ríos y otros medios acuáticos de tierra adentro. Si alguien realiza una búsqueda pormenorizada en la zona, encontrará grandes cantidades de huesos y carcasas desparramados en el suelo de barro.

Los kelpi hablan común y silvano.

COMBATE

El kelpi suele adoptar la forma humana para atraer o persuadir a los individuos y que se acerquen a su guarida acuática. También puede situarse justo bajo la superficie del agua en espera de que la víctima se acerque. Hace uso de *hechizar persona* para atraer y luego *emoión* para hacer que sus víctimas se llenen de miedo o dejarlos paralizados y acabar con ellos fácilmente.

Una vez que la víctima está en el agua, o cerca de ella, el kelpi regresa a su forma natural y ataca. Le gusta mucho derribar a los oponentes en el agua, para que corran el riesgo de ahogarse.

Se puede convocar al kelpi con el conjuro *convocar aliado natural IX*.

Aptitudes sortilegas: a voluntad *detectar pensamientos*; 3/día *hechizar persona, emoción*. Nivel de lanzador 7; salvación CD 12+ nivel del conjuro.

Derribo (Ex): el kelpi que golpea con su ataque de pezuña puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita sin realizar un ataque de toque ni provocar un ataque de oportunidad. Si falla en su intento, el oponente no puede reaccionar para derribar al kelpi.

Forma alternativa (Sb): el kelpi puede adoptar la forma de un humano (de cualquier sexo) como acción estándar. Esta aptitud es similar al conjuro *polimorfarse*, salvo que sólo le están permitidas formas humanas. Regresar a su forma natural también es una acción estándar.

Olfato (Ex): el kelpi puede detectar a los enemigos que se aproximan o esconden y husmean, rastreándolos mediante el olfato.

Habilidades: los kelpi reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Nadar para realizar alguna acción especial, o para evitar un peligro y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Nadar, incluso si se distraen o están en peligro.

KHAASTA

Humanoide monstruoso Mediano (reptiliano, extraplanario)

Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30'

CA: 23 (+1 Des, +5 coraza, +1 escudo pequeño de acero +6 natural), toque 11, desprevenido 22

Ataque base/Presa: +3/+7

Ataque: mordisco +7 c/c, o alabarda +7 c/c, o cimitarra +7 c/c, o arco largo compuesto +4 a distancia

Ataque completo:

mordisco +7 c/c, o alabarda +7 c/c y mordisco +2 c/c, o cimitarra +7 c/c y mordisco +2 c/c, o arco largo compuesto +4 a distancia

Daño: mordisco 1d4+4

(1d4+2 con alabarda o cimitarra), alabarda 1d10+6, cimitarra 1d6+6, arco largo compuesto 1d8

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: —

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +3

Características: Fue 18, Des 13, Con 14, Int 13, Sab 10, Car 11



Habilidades: Trepar +7, Trato con animales +3, Intimidar +3,

Saber (los planos) +4, Montar +3, Avistar +3, Supervivencia +3

Dotes: Disparo a bocajarro, Ataque poderoso

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (tierras Exteriores)/cualquiera

Organización: solitario, banda (2-3), partida (6-11 más 50% de no combatientes, 1 líder de 4.º-7.º nivel y 1-6 lagartos gigantes), o tribu (30-60 más 1 teniente/lugarteniente de 4.º-7.º nivel, 1 líder de 5.º-10.º nivel y 11-20 lagartos gigantes)

Valor de desafío: 3

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente caótico maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +3

Los khaasta son humanoides reptilianos peligrosos que rondan por las zonas baldías de las tierras Exteriores y los planos caóticos. Tienen mala fama por ser ladrones, saqueadores, esclavistas y mercenarios.

Los khaasta se asemejan de forma superficial a los hombres lagarto, y bien pudieron ser estos sus antepasados hace mucho tiempo. Sin embargo, los khaasta son mucho más grandes, fuertes y agresivos que los hombres lagarto normales. Los khaasta poseen escamas duras y pequeñas y crestas de color que se abren y que presentan unos motivos intrincados y salvajes particulares a cada individuo. Tienen una cola larga y poderosa cuyo fin no es tanto el combate como el equilibrio.

La mayoría de los khaasta se desplazan en partidas nómadas por los planos Exteriores donde van en busca de botines, esclavos y combate. Prestan servicio a cualquiera que parezca lo suficientemente poderoso (y según ellos, valioso) como para darles órdenes, pero traicionan a su señor al menor síntoma de debilidad.

Los khaasta hablan dracónico y común.

COMBATE

Los khaasta buscan la forma de involucrarse en el combate. Algunos empiezan acribillando a los oponentes con flechas, mientras, otros khaasta se lanzan al cuerpo a cuerpo con las alabardas. El khaasta puede hacer un ataque de mordisco a la vez que blande un arma, disfruta del sabor de la sangre en la batalla. Estas criaturas utilizan lagartos gigantes como montura.

Los khaasta planean y ejecutan emboscadas cuyo objetivo es aplacar a los enemigos peligrosos hasta arrastrarlos al combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, los khaasta tienen una vena fuertemente cobarde y huyen cuando el combate se pone en su contra.

SOCIEDAD KHAASTA

Entre las partidas de khaasta ambulantes, el poder es el que manda. El orden jerárquico en cualquier partida cambia constantemente y los desafíos son bastante frecuentes. Antes, los khaasta determinaban la posición mediante duelos a muerte, hasta tal punto que llegaron al borde de la extinción. Posteriormente, las disputas y desafíos se han resuelto mediante un ritual de combate no letal.

Los khaasta tienen un retorcido sentido del honor, imposible de comprender para los ajenos. Los engaños, las traiciones, el robo y el asesinato son métodos corrientes para subir en el escalafón de la sociedad khaasta.

Las hembras son tan fuertes y duras como los machos, por lo tanto es frecuente encontrarlas entre las partidas de estos merodeadores. Algunos enemigos han visto como una khaasta hembra se enzarzaba en la lucha con una cría a la espalda. A pesar de que esto pueda parecer falta de atención a la seguridad de la cría, lo cierto es que los khaasta defienden a sus pequeños con gran ferocidad.

PERSONAJES KHAASTA

La clase predilecta del khaasta es el guerrero; la mayoría de los líderes khaasta son guerreros o clérigos. Los clérigos khaasta pueden elegir dos de los siguientes dominios: Caos, Fuerza, Superchería o Guerra. El nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ khaasta es su nivel de clase +3. Es decir, un guerrero khaasta de 1.º nivel, tiene un NEP de 4, lo que equivale a un personaje de 4.º nivel.

KÚLDURATH

Bestia mágica Grande
(extraplanaria)

Dados de golpe: 9d10+36 (85 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 40' (barda de armadura completa); base 60', Tr 30'

CA: 25 (-1 tamaño, +10 +2 barda de armadura completa, +6 natural), toque 9, desprevenido 25

Ataque base/Presa: +9/+18

Ataque: cornada +13 c/c

Ataque completo: cornada +13 c/c y armadura de pinchos +8 c/c y 2 patadas +8 c/c

Daño: cornada 2d6+5, armadura de pinchos 1d8+2, patada 2d4+2

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: carga, aura de electricidad, pisotear

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', inmunidades, visión en la penumbra, compartir defensas

Salvaciones: Fort +10, Ref +6, Vol +5

Características: Fue 21, Des 10, Con 19, Int 5, Sab 14, Car 10

Habilidades: Trepar +17, Intimidar +4, Saltar +9



Kúldurath

Dotes: Reflejos de combate, Aguante, Ataque poderoso, Correr
Terreno/Clima: llanuras o colinas(tierras Exteriores)/cualquiera
Organización: solitario, pareja o rebaño (5-20)

Valor de desafío: 8

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 10-24 PG (Enorme), 25-27 PG (Gargantuesco)

El enorme kúldurath ha sido visto con gran frecuencia sirviendo de montura al rilmani férrumac (que aparece en este libro). Un kúldurath mide casi 14' de longitud y 8' de alto hasta los hombros y pesa ni más ni menos que 7.500 lb. En cuanto a su forma es muy similar a la del rinoceronte, salvo que sus patas son más largas y musculadas y además no posee el cuerno típico del rinoceronte; en su lugar presenta un par de colmillos afilados como cuchillas. Las patas traseras del kúldurath son mucho más musculosas y ágiles que las delanteras, lo que le permite saltar y dar patadas con gran potencia. Un kúldurath corriendo se asemeja a un conejo cuando corre, aunque el primero resulte mucho más amenazador. Las criaturas están cubiertas con unas escamas de acero grises y la mayoría de ellos también llevan *bardas de armadura completa* +2. Los kúlduraths entienden silvano pero no hablan idioma alguno.

COMBATE

El kúldurath protege con gran fiereza sus rebaños, pero no se muestra territorial y no le importa que haya criaturas amistosas o ambivalentes entre ellos. Cuando actúa como montura, el kúldurath puede ser un oponente duro. Si el kúldurath es montado por el rilmani férrumac puede hacer uso de su modificador de habilidad Intimidar, para ayudar en las pruebas de Intimidar del férrumac si es preciso.

Carga (Ex): el kúldurath suele empezar la batalla cargando contra su oponente. Además de los beneficios y peligros normales asociados a una carga, dicha táctica permite al kúldurath infligir daño doble si tiene éxito en un ataque de cornada.

Aura de electricidad (Sb): 3 veces al día y como acción gratuita, puede emitir una poderosa aura eléctrica. Todas las criaturas que se encuentren en un radio de 30' deben tener éxito en una salvación de Reflejos (CD18) en cada asalto, o se llevarán 2d6 puntos de daño por electricidad.

Pisotear (Ex): como acción estándar el kúldurath puede pisotear a los oponentes que sean de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya. Este ataque inflige 2d6+5 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede intentar o un ataque de oportunidad con un penalizador -4, o una salvación de Reflejos (CD19) para sufrir la mitad del daño.

Compartir defensas (Sb): el kúldurath recibe automáticamente los beneficios de la reducción del daño y las energías de resistencia de su jinete, así como todo efecto sortilego con alcance personal.

Inmунidades (Ex): el kúldurath es inmune al daño por electricidad y los efectos enajenadores.

Habilidades: los kúldurath reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Trepas y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Trepas, incluso si tienen prisa o se ven amenazados.

LANZAÓSEA

Sabandija Grande (extraplanaria)

Dados de golpe: 15d8+60 (127 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40'

CA: 27 (-1 tamaño, +3 Des, +15 natural),
toque 12, desprevenido 24

Ataque base/Presa: +11/+21

Ataque: cuerno +16 c/c, o cuerno +13 distancia

Ataque completo: 2 cuernos +16 c/c y mordisco +11 c/c, o 2 cuernos +13 distancia

Daño: 2 cuernos 2d6+6 más veneno; mordisco 2d6+3

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: aferrarse, arrastrar, cuernos, veneno

Cualidades especiales: rasgos de sabandija, curación rápida 5, resistencia 10 al sonido y al fuego, RC 23, postura inamovible

Salvaciones: Fort +13, Ref +8, Vol +6

Características: Fue 22, Des 17, Con 19, Int -, Sab 12, Car 10

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera (Aqueronte)

Organización: solitario, pareja o manada (4-8)

Valor de desafío: 12

Tesoro: monedas 1/2; bienes 50%; objetos 50%

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 16-30 DG (Enorme), 31-45 DG (Gargantuesco)

Las lanzaóseas son depredadores pacientes que viven en muchos y diversos planos. Reciben su nombre de los dos largos cuernos, siniestramente puntiagudos, que crecen de su frente, y son una amenaza para cualquier criatura que perciban como comida, una categoría que incluye la mayor parte de lo que se mueve. Su plano de origen es Aqueronte, pero las lanzaóseas se han extendido por los planos, y se las puede encontrar incluso en los climas más inhóspitos, debido a su resistencia natural.

Las lanzaóseas tienen forma de grandes saltamontes. Tienen el cuerpo oscuro, cubierto por un caparazón, y miden 8' de largo y casi 5' de alto hasta la cruz. La cabeza está rematada por un par de puntiagudos cuernos de 3' de longitud. Sólo cuando la criatura comienza la caza se hace evidente que los cuernos no están firme-

mente sujetos a la cabeza: unos largos tendones los conectan, y permiten a la lanzaósea disparar los cuernos a su presa y recogerlos para consumirla.

Las lanzaóseas pueden permanecer en el mismo sitio días y días, esperando a que pase una presa adecuada. Normalmente escogen lugares yermos y rocosos para sus cacerías, y muchas lanzaóseas habitan bajo tierra. Si pasa una semana sin que haya señal de presas, las criaturas se desplazan hasta que encuentran una fuente de alimento.

COMBATE

Cuando una lanzaósea descubre comida, reacciona con rapidez. Tan pronto como el objetivo se acerca a menos de 60', la lanzaósea le lanza ambos cuernos y después trata de recogerlos, replegando los gruesos tendones que los conectan a su cabeza.

Aferrarse (Ex): si la lanzaósea tiene éxito con un ataque de cuerno, éste se clava en el objetivo, sujeto por las muchas púas de su superficie. A partir de ese momento, cada asalto que la criatura

Lanzaósea

permanezca atravesada por el cuerno sufrirá automáticamente daño adicional de éste, y recibirá un penalizador de circunstancia acumulativo de -1 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad. En el turno de la lanzaósea en los asaltos sucesivos, ésta tratará de arrastrar más cerca a su presa (ver más adelante).

Un solo ataque con un arma cortante contra el tendón (como si fuera un intento de romper un arma) que inflija al menos 15 puntos de daño separará el cuerno del tendón. Una criatura atravesada por un cuerno amputado sufrirá automáticamente 1d6 puntos de daño por asalto hasta que lo retire. Retirar el cuerno es una acción de asalto completo que inflige 2d8 puntos de daño a la víctima. Sin embargo, si el personaje que retira el cuerno realiza una prueba de Sanar (CD 20) con éxito, el daño se reduce a 1d4 puntos.

Arrastrar (Ex): tras alcanzar a una víctima, la lanzaósea intentará arrastrarla hacia sí en su turno en cada asalto. Esta actividad es parecida a la maniobra de embestida, salvo porque la lanzaósea arrastra a la víctima 10', más 1' por cada punto por el que su prueba de Fuerza supere a la de la víctima. Si la lanzaósea está usando su aptitud de postura inamovible, obtiene un bonificador de +4 a la prueba de arrastrar. Contra una criatura de tamaño Mediano, el modificador de Fuerza de la lanzaósea es de +10, o +14 si está en postura inamovible.

La lanzaósea puede arrastrar a la criatura desde una distancia de 10' o menos y morderla en el mismo turno con un bonificador de +4 a la tirada de ataque.

Cuernos (Ex): la mayoría de los encuentros con una lanzaósea comienzan cuando ésta dispara sus dos cuernos. Si un cuerno falla su objetivo, lo recoge rápidamente. Recoger un cuerno es una acción de asalto completo. Cada cuerno tiene un alcance de 60' (no hay incrementos de distancia). La lanzaósea intentará siempre alcanzar a un solo objetivo con los dos cuernos, pero es capaz de aferrarse a dos objetivos al mismo tiempo.

Veneno (Ex): la lanzaósea inocular su veneno (Fortaleza niega CD 25) con cada ataque de cuerno con éxito. El daño inicial y el secundario para el primer cuerno es 2d4 Des. El daño inicial y el secundario para el segundo cuerno es 2d4 Fue.

Curación rápida (Ex): la lanzaósea recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 5 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite a la lanzaósea regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

Postura inamovible (Ex): a voluntad, la lanzaósea puede volverse virtualmente inamovible anclándose al terreno que la rodea con sus seis largas y fuertes patas. En esta postura, la lanzaósea obtiene un bonificador de estabilidad de +20 a las pruebas enfrentadas de Fuerza para resistir embestidas y otros intentos de moverla, y no puede ser arrollada. Este bonificador se solapa (no se apila) con el bonificador de estabilidad de +4 por tener más de dos patas. Esta aptitud puede activarse o desactivarse como acción gratuita.

Rasgos de sabandija: las lanzaóseas son inmunes a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral). También poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

MAUG

Constructo grande (extraplanario)

Dados de golpe: 2d10+30 (41 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40' (no puede correr)

CA: 25 (-1 tamaño, +1 Des, +8 armadura completa de gran calidad +7 natural), toque 10, desprevenido 24

Ataque base/Presa: +1/+10

Ataque: espada de doble filo de gran calidad +5 c/c, o golpetazo +6 c/c

Ataque completo: espada de doble filo de gran calidad +5 c/c y +5 c/c, o golpetazo +6 c/c

Daño: espada de doble filo 2d6+5/19-20 y 2d6+2/19-20, golpetazo 1d8+7

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: pulverizar

Cualidades especiales: rasgos de constructo, injertos, reparación rápida, RC 14

Salvaciones: Fort +0, Ref +2, Vol +0

Características: Fue 20, Des 15, Con -, Int 13, Sab 11, Car 12

Habilidades: Artesanía (herrería)+6, Artesanía (albañilería) +10*, Intimidar +6, Saber (arquitectura e ingeniería) +10*, Escuchar +7, Oficio (ingeniero de asedio) +5, Oficio (soldado) +5, Avistar +7, Supervivencia +5

Dotes: Alerta (A), Combate con dos armas

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (Aqueronte)/cualquiera

Organización: solitario, escuadra (4-7), partida de guerra (2-4 maug más 4-9 grandes trasgos), o compañía (10-40 maug más 1 sargento de 1.º o 2.º nivel por 5 maug, 2-4 lugartenientes de 3.º-6.º nivel, 1 líder de 7.º-10.º nivel, 20-50 grandes trasgos)

Valor de desafío: 3

Tesoro: semiestándar

Alineamiento: normalmente legal neutral

Avance: según nivel de personaje

Ajuste de nivel: +3

Los maug son soldados infatigables que buscan batallas. Estos constructos de Aqueronte sirven en los campos de batalla de todos los planos, como los perfectos mercenarios que son, ya que muestran una inquebrantable fidelidad a su señor, además de no saber qué es el miedo.

Los maug sirven a cualquier señor que pague su precio, ya que estas criaturas no se plantean cuestiones de lo que está bien o mal. Los maug son enormes constructos que miden más de 9' de alto, alcanzando un peso de casi 1.500 lb.

El enorme cuerpo de acero gris del maug está tallado en la despiadada piedra de Aqueronte, hasta obtener su gigantesca forma humanoide. La mayoría de los maug Enormes blanden espadas de doble filo forjadas en las duras fraguas de su hogar planario y llevan pesadas corazas de hierro con el mismo origen. Algunos maug poseen un aspecto ligeramente diferente, con injertos de piedra y metal. Los eruditos en temas planarios sospechan que los maug originalmente sirvieron como tropas de asalto en una antigua guerra entre dos imperios, perdidos en la noche de los tiempos. Finalmente, de alguna manera unos de estos imperios, o los dos, encontraron algún medio para transportar a los maug hasta Thuldannin, la segunda capa de Aqueronte, vertedero de basuras de todas las guerras. Aunque al principio fueron llevados en calidad de prisioneros, los maug acabaron transformando esa capa en su fortaleza. Los primeros maug allí desterrados hicieron uso del saber robado a sus creadores para crear más maug. Estos primeros maug son llamados por sus congéneres los thulkarr y son quienes los gobiernan. Los thulkarr y otros maug lanzadores de conjuros tienen la aptitud de poder viajar a otros planos y en ocasiones, puede utilizar *desplazamiento de plano* o *umbral* para llamar a filas a escuadras y pelotones de maug, de tal forma que entran en liza en muchos conflictos a lo largo y ancho del multiverso.

Como los maug son constructos no vivos, no mueren a menos que se les destruya completamente en el combate. Por ello, muchos de estos mercenarios permanecen en el plano Material durante siglos, buscando guerras que den sentido a su existencia.

Los maug hablan común, dracónico y gigante.

LOS MAUG Y TOMO Y SANGRE

Tomo y sangre presenta varios conjuros de hechicero/mago que podrían ser utilizados por el maug: *reparar daños menores*, *reparar daños leves*, *reparar daños moderados*, *reparar daños graves* y *reparar daños críticos*. Dichos conjuros funcionan como los correspondientes conjuros de curar,

salvo que se trata de conjuros arcanos que reparan el daño sólo a un constructo al que le quede al menos 1 punto de golpe. Si en tu campaña utilizas *Tomo y sangre*, no hay razón por la que los lanzadores de conjuros maug no deban crear pociones o varitas con conjuros de *reparar*, para facilitar su recuperación de un daño.

COMBATE

Restallando por el campo de batalla sobre rodillos aplastantes, o luchando como torbellinos contra las filas de los enemigos con su espada de doble filo, los maug son auténticos juggernaut de destrucción. Los maug consideran cada enfrentamiento como la batalla de una guerra, así que siempre luchan con un plan diseñado para el campo de batalla. Si conocen de antemano el lugar del conflicto, tienden trampas, cavan zanjas e intentan mantener el control del devenir de la batalla, para que les sea favorable.

Pulverizar (Sb): 3 veces al día como acción estándar, el maug puede tocar un objeto y negarle su dureza durante 1d4 asaltos (un TS de Fortaleza CD18 lo niega). Este poder puede afectar a un objeto de hasta 1000' cúbicos de volumen (cubo de 10'); si el objeto es mayor, sólo se ven afectados 10' cúbicos.

Los objetos desatendidos no mágicos no realizan TS. Si una criatura sujeta, transporta o agarra el objeto, el maug debe tener éxito con un ataque de toque en cuerpo a cuerpo. Dicho ataque no provoca un ataque de oportunidad. Muchos guerreros maug aprenden la dote Romper arma mejorado para utilizar dicho poder contra los enemigos peligrosos.

Rasgos de constructo: los maug son inmunes a los efectos enajenadores, el veneno, *dormir*, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos de muerte, los nigrománticos y todo efecto que precise de una salvación de Fortaleza, a menos que también funcione sobre objetos. No se ven afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo. El maug no puede curarse a sí mismo, pero puede ser reparado. No se le puede revivir ni resucitar. El maug tiene visión en la oscuridad (distancia de 60').

Reparación rápida (Ex): el maug que descansa durante 1 hora completa repara 1 punto de daño, siempre que tenga al menos 1 punto de golpe. La reparación rápida no permite al maug que los miembros perdidos se regeneren o se vuelvan a ensamblar.

Un personaje puede ayudar al maug a repararse con una prueba de Artesanía (albañilería) (CD15). Si logra la prueba, el maug repara 2 puntos de golpe por hora de descanso. Ayudar al maug es una tarea ligera para el personaje que ayude, aunque sólo se puede ayudar a un maug por turno. El maug a reparar no puede ayudar en su propia reparación.

Injertos (Ex): cuando en el plano de Aqueronte se crea a los maug, normalmente se les equipa con injertos especiales. Dichos injertos aparecen descritos en el Apéndice 2 bajo el título 'injertos de Maug'. Un maug sin nivel de clase puede comprar injertos adicionales con los tesoros que va acumulando.



Maug

Habilidades: los maug reciben habilidades como si se trataran de ajenos. *Debido a su entendimiento innato de la maquinaria y la ingeniería, los maug reciben un bonificador racial +4 en pruebas de Artesanía (albañilería) y Saber (arquitectura e ingeniería).

SOCIEDAD DE LOS MAUG

A pesar de estar creados para la guerra, los maug no luchan entre sí. Por simples cuestiones accidentales, a veces, acaban militando en partes contrarias de un conflicto. Dichas batallas acaban con cifras muy elevadas de víctimas, ya que los maug se lanzan incansablemente al combate, una y otra vez, hasta que uno de los bandos, o ambos, quedan reducidos a la nada. Posteriormente, los maug antes enfrentados, pueden acabar reagrupándose para luchar en una nueva batalla, como si no hubieran sido enemigos.

Los thulkarr gobiernan a los maug por haber sido sus creadores, además de por ser los más ancianos y poderosos de su especie. Los maug dan a los thulkarr el trato de deferencia que los soldados dan a los generales, pero los thulkarr, pese a todo su poder, tienen pocas órdenes que dar. Según su forma de pensar, su raza existe para servir a otros y los thulkarr simplemente intentan obtener las mejores condiciones para sus congéneres. Contratar a un mercenario maug cuesta unas 5 po al día, más 2 po por nivel de clase del maug; los maug prefieren que se les den por adelantado minerales raros y objetos mágicos.

PERSONAJES MAUG

Los maug sobresalen en casi todas las clases, pero su clase predilecta es la de guerrero. Los maug clérigos y druidas son poco frecuentes, ya que no dejan de ser creaciones sin alma que no forman parte del mundo natural. Debido a sus muchas aptitudes especiales, el nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ maug es su nivel de clase +5. Por lo tanto, un guerrero de 1.º nivel tiene un NEP de 6, lo que equivale a un personaje de 6.º nivel. La resistencia a conjuros del PJ maug es igual a su nivel de clase +14.

CONSTRUCCIÓN

Sólo los thulkarr entienden los secretos de la creación de un maug, pero existen rumores de que algunas vetustas ruinas podrían esconder antiguas tablillas que describían el proceso y los ritos para poder exiliar a una raza entera a Aqueronte. Para crear un maug, además de la necesidad de conocer los ritos secretos, también hacen falta 10.000 po y 500 PX: los thulkarr venden los servicios de los mercenarios maug, con el propósito expreso de reunir los fondos necesarios para la creación de más criaturas de la especie.



MEGATERIO

Animal Enorme

Dados de golpe: 13d10+91 (162 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40'

CA: 24 (-2 tamaño, +1 Des, +15 natural), toque 9, desprevenido 23

Ataque base/Presa: +9/+25

Ataque: garra +16 c/c

Ataque completo: 2 garras +16 c/c y mordisco +10 c/c

Daño: garra 2d4+8/19-20, mordisco 2d6+4

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, sujetar a la fuerza, pisotear 2d8+12

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +17, Ref +9, Vol +5

Características: Fue 27, Des 13, Con 24, Int 2, Sab 13, Car 8

Habilidades: Escuchar +11, Avistar +11

Dotes: Alerta, Gran fortaleza, Crítico mejorado (garra), Ataque poderoso, Soltura con las armas (garra)

Terreno/Clima: bosque, colinas o llanuras/cualquiera

Organización: solitario o familia

Valor de desafío: 8

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 14-16 PG (Enorme); 17-26 PG (Gargantuesco)

El megaterio, también llamado perezoso de tierra gigante, domina el entorno en el que vive. Pocos depredadores naturales se arriesgan a atacarlo, ya que su durísimo pellejo lo convierte en una presa difícil. El megaterio mide casi 20' de largo y a un humano le llega a la altura del hombro.

Raras veces camina a cuatro patas, ya que prefiere caminar erguido. Un adulto que camina de este modo alcanza los 15' aproximadamente. Cubierto por un pelaje enmarañado que le protege de forma eficaz contra el entorno, el megaterio posee unos dientes que posibilitan su dieta omnívora.

Aunque es muy reservado, cuando el megaterio decide que necesita carne para complementar su dieta principalmente herbívora, pocas criaturas se interponen en su camino. Como la mayoría de los mamíferos, se sabe que el megaterio puede ser muy agresivo en la época de apareamiento, o a la hora de proteger a sus crías.

COMBATE

El megaterio intenta pisotear al oponente más cercano antes de utilizar sus garras. Utiliza su alcance y la aptitud de agarrón mejorado para realizar la presa;

luego sujeta a la fuerza a la víctima, mientras despacha a otros enemigos con la otra garra y su mordisco.

Agarrón mejorado (Ex): si el megaterio ataca a un oponente que sea de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya, con un ataque de garra, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +25). Si consigue inmovilizar, puede sujetar a la fuerza al oponente en la siguiente prueba de presa que logre.

Posteriormente, el megaterio tiene la posibilidad de realizar la presa normalmente, o simplemente puede utilizar su garra para sujetar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el megaterio no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que logre con éxito, y que realice en asaltos sucesivos, inflige automáticamente daño por garra.

Sujetar a la fuerza (Ex): el megaterio puede hacer una prueba de presa contra un oponente ya apresado, para intentar sujetarlo a la fuerza. Si tiene éxito, el oponente es sujetado a la fuerza por la garra del megaterio. Los oponentes sujetados sufren daño por pisoteo, por cada asalto en que resulten sujetados, lo que incluye el asalto en el que se produce la sujeción.

Pisotear (Ex): como acción estándar un megaterio puede pisotear a un oponente que sea de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya. Dicho ataque inflige 2d8+12 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede intentar o bien un ataque de oportunidad con un penalizador -4, o una salvación de Reflejos (CD24) para sufrir la mitad del daño.

Olfato (Ex): el megaterio puede detectar a los enemigos que se aproximan o esconden y husmean, rastreándolos mediante el olfato.

MELEFANTE

Ajeno Grande (extraplanario, legal, maligno)

Dados de golpe: 8d8+24 (60 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30'

CA: 20 (-1 tamaño, +11 natural), toque 9, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +8/+18

Ataque: garra +13 c/c

Ataque completo: 2 garras +13 c/c y uña trompal +8 c/c

Daño: garra 1d6+6, uña trompal 2d6+3

Megaterio



LGW

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: arma de aliento, carga frenética, agarrón mejorado, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: posición defensiva, RD 20/+1, curación rápida 2, sentidos agudos, rasgos ajenos, olfato, RC 17

Salvaciones: Fort +9, Ref +6, Vol +12

Características: Fue 22, Des 11, Con 16, Int 14, Sab 19, Car 15

Habilidades: Tasación +12, Equilibrio +10, Concentración +14,

Diplomacia +4, Saltar +16, Saber (cualquiera) +12,

Escuchar +16, Buscar +12, Averiguar intenciones

+14, Conocimiento de conjuros +12, Avistar +16,

Supervivencia +4 (+6 seguir rastros)

Dotes: Alerta, Embestida mejorada, Voluntad de hierro

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo

(Nueve Infiernos)/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 10

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: normalmente legal maligno

Avance: 9-16 PG (Grande); 17-24 PG (Enorme)

El melefante es un poderoso guardián infernal utilizado para proteger y defender los tesoros de los infernales y los magos.

La criatura es humanoide en su forma básica, mide 9' de alto y pesa 800 lb. Las manos del melefante son desproporcionadas con respecto a su cuerpo y terminan en unas afiladas garras. Su cabeza es parecida a la de un elefante de orejas pequeñas y tiene una boca pequeña llena de dientes diminutos, unos ojos rojos legañosos, igualmente pequeños, y una larga trompa anillada acabada en una uña larga y fina.

Creados originalmente por poderosos señores baatezu para servir como guardianes, muchos melefantes se escaparon de su servidumbre cuando sus señores fueron derrocados. Ahora se dedican a viajar individualmente por los planos Inferiores, imbuidos por la incontrolable necesidad de proteger y salvaguardar, a pesar de que no posean nada propio por lo que hacer tal cosa. Si un individuo poderoso provee al melefante de la importante cantidad de carne fresca que precisa para vivir, fácilmente puede conseguir que el melefante acceda a convertirse en su guardián.

Los melefantes hablan común e infernal.

El melefante lucha a muerte para proteger su territorio o su posición y nunca persigue a los intrusos o los ladrones perdiendo de vista la zona que protege. El melefante es igual de eficaz controlando y evitando que se traspase una determinada zona, como lo es en hacer que los enemigos se batan en retirada. El melefante nunca abandona su puesto, y para de forma inmediata cualquier ataque

para proteger su posición de una posible amenaza nueva. Normalmente durante los primeros asaltos utiliza las aptitudes sortilegas para erigir una pantalla protectora alrededor de su puesto.

Se puede convocar a los melefantes utilizando un conjuro *Convocar monstruo VIII*.

Arma de aliento (Sb): tres veces al día, el melefante puede exhalar una nube de vapor nocivo de 10' de ancho y 30' de largo. Las víctimas dentro del área de dicha nube deben tener éxito en una salvación de fortaleza (CD 17) o sufrirán una pérdida de la memoria completa. La pérdida de memoria suprime todos los rangos de habilidades y dotes de una criatura y le impide la utilización de cualquier aptitud de clase (incluyendo el lanzamiento de conjuros). Los conjuros preparados actualmente no se pierden; simplemente no se pueden lanzar. También se conservan las aptitudes raciales. Además la víctima ya no distingue entre amigos o enemigos, no recuerda su pasado ni tampoco su propio nombre. La víctima puede crear recuerdos nuevos, pero cada vez que se duerme o descansa, dichos recuerdos se esfuman. Esta situación se puede curar mediante cualquier efecto que cure el veneno (el conjuro *sanar* o *neutralizar veneno*, por ejemplo) de lo contrario se volverá permanente.

Carga frenética (Ex): una vez por minuto, el melefante puede hacer una carga frenética. Durante el asalto en el que se produce, la velocidad del melefante aumenta a 45' y recibe un bonificador +2 a las tiradas de ataque. Este bonificador se añade a los bonificadores obtenidos por hacer un ataque de carga.

Agarrón mejorado (Ex): si el melefante ataca a un oponente que sea de al menos una categoría de tamaño inferior

a la suya con un ataque de garra, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +18). Si consigue constreñir golpea automáticamente con su uña trompal. Posteriormente el melefante tiene la posibilidad de realizar la presa con normalidad, o utilizar simplemente su garra para constreñir al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el melefante no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que logre con éxito y que realice en asaltos sucesivos inflige automáticamente daño por garra.

Aptitudes sortilegas: a voluntad *alarma*, *enmarañar*, *ráfaga de viento*, *luz*, *visión verdadera*, *deformar madera*; 3/día *barrera de cuchillas*, *polimorfar a otro*. Nivel de lanzador 8%; salvación CD 12 + nivel del conjuro.

Posición defensiva (Ex): una vez por encuentro, un melefante puede adoptar una posición defensiva como acción gratuita durante su turno. En dicha posición defensiva, el melefante obtiene +2 Fuer-



Melefante

BSX 02

za, +4 Constitución, un bonificador +2 de resistencia en todas las salvaciones y un bonificador +4 de esquivas a la Clase de Armadura. Mientras dura la posición defensiva se producen los siguientes cambios: PG 8d8+40 (76 dg); CA 24, toque 13, desprevenido 20; Ataque base/presa +9/+19; Ataque completo 2 garras +14 c/c y uña trompal +9 c/c; Daño por garra 1d6+7, uña trompal 2d6+4; SV Fort +11, Ref +8, Vol +14, Fue 24, Con 20; Concentración +16, Saltar +17. Estas ventajas se mantienen durante una serie de asaltos igual a 3+ el modificador de Constitución mejorado del melefante, o hasta que el melefante se mueve. Mientras mantiene la posición defensiva, el melefante no puede hacer uso de las habilidades o aptitudes que necesita para cambiar su posición. El melefante puede poner fin a la posición defensiva a voluntad. Al terminar dicha posición, el melefante sufre un penalizador -2 de Fuerza durante la duración del actual encuentro.

Sentidos agudos (Ex): la vista del melefante es cuatro veces mejor que la de un humano. Tiene visión en la penumbra y visión en la oscuridad con un alcance de 240'.

Rasgos ajenos: los melefantes no pueden ser revividos ni resucitados (aunque el conjuro de *deseo* o milagro puede devolverle la vida).

Curación rápida (Ex): un melefante recupera los puntos de golpe perdidos a una velocidad de 2 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos de golpe perdidos por hambre, sed o asfixia y no permite que los miembros del melefante se regeneren ni que vuelva a ensamblar partes que había perdido.

Olfato (Ex): el melefante puede detectar a los enemigos que se aproximan o esconden y husmean, mediante el olfato.



Mólgoth

MM

Aberración Enorme (tierra)

Dados de golpe: 20d8+160 (250 pg)

Iniciativa: +11

Velocidad: 60', Ec 60', Tr 60'

CA: 39 (-2 tamaño, +7 Des, +24 natural), toque 15, desprevenido 32

Ataque base/Presa: +15/+32

Ataque: tentáculo +22 c/c

Ataque completo: 4 tentáculos +22 c/c y mordisco +20 c/c

Daño: tentáculo 2d6+9, mordisco 2d8+4

Frente/Alcance: 15'/15' (20' con tentáculo)

Ataques especiales: constreñir, sacudida etérea, agarrón mejorado, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 30/+4, trepar perfecto, RC 37, sentido de la vibración 60', movimiento xorn

Salvaciones: Fort +14, Ref +13, Vol +17

Características: Fue 29, Des 25, Con 27, Int 16, Sab 16, Car 18

Habilidades: Concentración +25, Escondarse +13, Saltar +16,

Escuchar +23, Moverse sigilosamente +13, Avistar +22

Dotes: Reflejos de combate, Esquivas, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro, Movilidad, Ataque múltiple, Ataque elástico

Terreno/Clima: subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 17

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 21-40 PG (Gargantuesco); 41-60 PG (Colosal)

Entre los terrores más peligrosos de la Infraoscuridad, se encuentra el mólgoth: señor solitario de piedra. Se mueve con gran rapidez por cualquier sustancia pétreo. Esta gran movilidad permite al mólgoth escapar en las contadas ocasiones en las que se pueda ver superado.

El mólgoth tiene el aspecto de una horrible amalgama de carne y piedra. La parte central de su cuerpo recuerda a la de un enorme rinoceronte deformado, con cuatro poderosas patas y cuatro tentáculos. Su cuerpo verdegrisáceo está cubierto de espinas pseudopétreas y bultos, y su pellejo parece piedra al tacto, salvo para los expertos.

Aunque el mólgoth muestre poder sobre el mundo natural, semejante al de un druida, ni mucho menos siente el amor por el entorno que sí poseen los druidas. Utilizan el mundo natural sin delicadeza alguna como primera línea defensiva, controlando que los animales y las plantas le sirvan. El mólgoth habla infracomún y térraro.

COMBATE

El mólgoth es un combatiente feroz e imaginativo que caza en cavernas grandes, siguiendo su antojo. Al mólgoth lo que más le gusta es luchar tendiendo una emboscada y su capacidad para entrar y salir de la piedra sólida a voluntad, le permite tener éxito con las tácticas de guerrilla, incluso cuando se enfrenta a grupos de poderosos enemigos.

MOSTRENCO

Normalmente empieza la lucha contra un grupo peligroso utilizando su dote de Ataque elástico y su aptitud sacudida etérea para empujar a los enemigos al plano Etéreo. Una vez que ha cercenado a los oponentes mediante este procedimiento, el mólgoth surge en el centro de la zona principal de combate, para intentar atrapar a los enemigos restantes, con sus poderosos tentáculos.

Constreñir (Ex): si tiene éxito en una prueba de presa, el mólgoth puede constreñir a un oponente atrapado, infligiendo 3d6+3 puntos de daño contundente.

Sacudida etérea (Ex): como acción estándar el mólgoth puede intentar arrastrar a un oponente del plano Material. El mólgoth hace un ataque de toque con uno de sus tentáculos y si ataca, la criatura atacada debe tener éxito con un tiro de salvación de Fortaleza (CD 29) para evitar ser arrastrado al Plano Etéreo.

Agarrón mejorado (Ex): si el mólgoth ataca a un oponente que sea de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya, con un ataque de tentáculo, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +32). Si consigue inmovilizar, también podrá constreñir en el mismo asalto. Después, el mólgoth tiene la posibilidad de realizar la presa normalmente, o simplemente puede utilizar su tentáculo para agarrar al oponente (penalizador -20 en pruebas de presa, pero el mólgoth no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito en asaltos sucesivos, inflige automáticamente daño por tentáculo.

Aptitudes sortilegas: a voluntad *calmar animales, controlar plantas, curar heridas leves, dominar animal, ablandar tierra y piedra, piedra parlante, transmutar barro en roca, transmutar roca en barro; 5/día curar heridas graves, visión verdadera, muro de piedra.* Estas aptitudes son como conjuros lanzados por un druida de 13.º nivel (salvación CD 14 + nivel del conjuro).

Trepar perfecto (Ex): el mólgoth se mueve con absoluta facilidad a la hora de trepar. Se puede mover a gran velocidad en los techos, salientes y otras superficies inclinadas o verticales sin hacer pruebas de Trepar, como tampoco tiene que hacer una prueba de Trepar para evitar perder su sujeción cuando sufre daño.

Sentido de la vibración (Ex): el mólgoth puede ubicar automáticamente la posición de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo, en un radio de 60'.

Movimiento xorn (Ex): el mólgoth puede sumergirse en la piedra, el barro y en casi cualquier otro tipo de terreno, salvo el metal, con la misma facilidad que un pez en el agua. Esta inmersión no deja rastro de túnel o agujero, así como tampoco rastro alguno de su presencia. Un conjuro *mover tierra* que contenga a un mólgoth que excava, sólo produce el efecto de hacerlo retroceder 30', pero nada más.



Mostrenco

Humanoide Mediano (mostrenco)

Dados de golpe: 1d8+2 (6 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 20' (armadura de pieles); base 30'

CA: 13 (+3 armadura de pieles), toque 10, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +0/+0

Ataque: clava +0 c/c, u honda +0 a distancia

Ataque completo: clava +0 c/c, u honda +0 a distancia

Daño: clava 1d6, honda 1d4

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: —

Cualidades especiales: emular raza, imitar sonidos

Salvaciones: Fort +2, Ref +2, Vol +0

Características: Fue 10, Des 11, Con 14, Int 9, Sab 10, Car 7

Habilidades: Esconderse +9, Juego de manos +9

Dotes: Aguante

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, tropel (2-8), partida (9-20 más 2 ancianos de 3.º nivel), tribu (21-120 más 6 corregidores de 2.º nivel, 3 ancianos de 3.º nivel y 1 cacique de 4.º nivel)

Valor de desafío: 1/3

Tesoro: monedas 50%, bienes estándar, objetos 50%

Alineamiento: con frecuencia legal neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +0

El mostrenco, una criatura odiosa que desciende de generaciones de cruces de los peores ejemplos de muchas especies, muestra pocas cualidades que lo rediman.

Al igual que el mostrenco canino, el mostrenco presenta muchos aspectos variables, aunque suele tener la apariencia de un humanoide genérico de horribles rasgos, debidos a la ancestral mezcla de razas. Tiene unas orejotas largas y puntiagudas, la nariz chata y grande, la frente muy prominente y los ojos grandes y brillantes. Su piel suele estar cubierta de pelo que se amontona en la zona de los hombros y el estómago, mientras que abunda menos en la zona de los brazos y las piernas. Además tiene los dientes afilados, retorcidos y podridos.

El mostrenco habla común y su propio idioma autóctono.

COMBATE

El mostrenco es increíblemente cobarde y evita el combate directo en la medida de lo posible. Construye trampas en los alrededores de su morada, y no se apoya en el combate para mantener alejados a los intrusos.

Emular raza (Ex): debido a esa mezcla tan radical de herencias, el mostrenco puede utilizar objetos mágicos que sólo funcionarían con un usuario de una cierta raza. Esta aptitud funciona como la función emular raza de la habilidad Usar objeto mágico. El mostrenco puede

emular de forma automática cualquier raza humanoide, sin necesidad de hacer una prueba de habilidad. El mostrenco que posee la habilidad Usar objeto mágico recibe un bonificador racial +4 para los intentos de emular a las razas no humanoides que utilizan dicha habilidad.

Imitar sonidos (Ex): el mostrenco puede imitar cualquier voz o sonido que haya escuchado. Quienes le escuchan deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 16) para detectar el ardid.

Habilidades: el mostrenco tiene un bonificador racial +8 en pruebas de Esconderse y Juego de manos.

PERSONAJES MOSTRENCOS

La clase predilecta del mostrenco es el pícaro; la mayoría de los lanzadores de conjuros mostrencos son adeptos, aunque existen algunos clérigos que sirven a su reclusiva deidad Meriadar. Los clérigos mostrencos tienen acceso a los dominios de Ley, Protección y Superchería. El nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ mostrenco es igual a su nivel de clase. Por lo tanto, un mostrenco pícaro de 1.^{er} nivel, tiene un NEP de 1, lo que equivale a un personaje normal de 1.^{er} nivel.

MURCIÉLAGO ESPORA

Planta Mediana

Dados de golpe: 15d8+30 (97 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 5', Vl 60' (buena)

CA: 15 (+5 Des), toque 15, desprevenido 10

Ataque base/Presa: +11/+13

Ataque: garra +13 c/c

Ataque completo: 2 garras +13 c/c y desgarramiento con la cola +8 c/c

Daño: garra 1d4+2, desgarramiento con la cola 1d4+1

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: rayo de enervación

Cualidades especiales: camuflaje, inmunidad al fuego, rasgos de planta, silencioso

Salvaciones: Fort +11, Ref +10, Vol +5

Características: Fue 14, Des 21, Con 15, Int 8, Sab 11, Car 4

Habilidades: Escuchar +2, Avistar +20

Dotes: Alerta, Hendedura, Ataque en vuelo, Flotar, Iniciativa mejorada, Ataque poderoso

Terreno/Clima: colinas y llanuras/ templado

Organización: nidada (3-18)

Valor de desafío: 10

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 16-21 PG (Mediano); 22-45 PG (Grande)

Los depredadores fungoides conocidos como murciélagos espora vuelan silenciosamente por los cielos nocturnos en busca de criaturas

de sangre caliente de las que alimentarse. Son carnívoros en el sentido estricto y muestran su preferencia por los mamíferos y los pájaros.

El murciélago espora tiene el aspecto de un murciélago gris oscuro hecho de un material esponjoso. En el centro del cuerpo, la criatura posee un enorme ojo naranja sin párpado que parece vigilar. La criatura mide 3' de alto y tiene una envergadura de casi 8'. Sus dos patas y su cola terminan en unas terribles garras ganchudas, que le sirven para destrozar a sus presas.

Los murciélagos espora hablan su propio idioma, ininteligible para los demás.

COMBATE

Los murciélagos espora utilizan sus aptitudes silenciosas y de camuflaje para sobrevolar las presas sin que éstas se den cuenta. Entonces, estas criaturas fungoides lanzan rayos de enervación sobre los oponentes desprevenidos. Cuando la presa ha quedado claramente reducida, los murciélagos espora se lanzan a atacarla con sus garras y su cola. Cuando cazan, lo hacen en grupo, uniéndose esforzos cuando se enfrentan a amenazas claramente peligrosas. Un murciélago espora que esté realmente hambriento, puede llegar a olvidar su propia seguridad, lanzándose a atacar con las garras entre medias de ataques de rayo.

Se puede convocar al murciélago espora mediante un conjuro *convocar aliado natural VIII*.

Rayo de enervación (Sb): el murciélago espora puede lanzar un rayo de enervación marrón, en asaltos alternos, contra todo objetivo que esté en un radio de 150'. Su efecto es similar al de un conjuro *enervación* lanzado por un hechicero de 12.^o nivel.

Camuflaje (Ex): sean cuales sean las condiciones de iluminación, salvo la luz del día, el murciélago espora puede desaparecer entre las sombras, lo que le otorga una ocultación de nueve décimos (40% de posibilidades de fallo). La iluminación artificial o cualquier conjuro de luz niega dicha aptitud.

Rasgos de planta (Ex): el murciélago espora es inmune al veneno, *dormir*, la parálisis, el aturdimiento y polimorfarse. No está sujeto a golpes críticos ni efectos enajenadores. El murciélago espora también tiene visión en la penumbra.

Silencioso (Ex): los murciélagos espora se mueven en absoluto silencio y no producen ruido alguno.

NECRÓFAGO ABISAL

Muerto viviente Mediano (extraplanario)

Dados de golpe: 16d12 (104 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40'

CA: 27 (+3 Des, +14 natural), toque 13, desprevenido 27

Ataque base/Presa: +8/+15

Ataque: garra delantera +15 c/c
Ataque completo: 2 garras delanteras +15 c/c y garras traseras +13 c/c

Daño: garra delantera 1d4+7 más enfermedad, garras traseras 2d4+3 más enfermedad

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: enfermedad, agarrón mejorado, ataque furtivo +5d6, 1d6 consunción de Sabiduría

Cualidades especiales: rasgos de muerto viviente, resistencia 20 al ácido, el fuego y el frío, RC 20, vista ciega 90', inmunidad a la electricidad, esquivo asombroso, reloj de la muerte

Salvaciones: Fort +5, Ref +10, Vol +12

Características: Fue 25, Des 16, Con -, Int 14, Sab 15, Car 18

Habilidades: Equilibrio +20, Esconderse +20,

Moverse sigilosamente +20, Piruetas +20,

Saltar +23, Tregar +20

Dotes: Ataque elástico, Ataque múltiple,

Esquiva, Iniciativa mejorada,

Movilidad, Reflejos rápidos

Terreno/Clima: terrestre o

subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, banda (2-5)

o plaga (6-12)

Valor de desafío: 10

Tesoro: —

Alineamiento: caótico maligno

(siempre)

Avance: 17-24 DG (Mediano), 25-48

DG (Grande)



Necrófago abisal

Los necrófagos abisales son muertos vivientes deformes con características infernales. Sus conexiones abisales les hacen oponentes mucho más formidables que los necrófagos normales.

Un necrófago abisal es parecido a un necrófago corriente, en el sentido de que ambos poseen retorcidas figuras humanoides con rasgos bestiales. Tiene la piel dura y escamosa, y los dedos de las manos y los pies terminan en temibles garras de varias pulgadas de longitud. Sus dientes son igualmente temibles, y la lengua, de un pie de largo, le cuelga de la boca, volviéndose incorpóral y humeante en la punta. Aunque los necrófagos abisales son ciegos, el resto de sus sentidos les permiten percibir a las presas a su alrededor.

Los necrófagos abisales hablan abisal.

COMBATE

Los necrófagos abisales se lanzan al combate usando las garras. Su extraña lengua les permite absorber la energía mental de las presas que inmovilizan.

A pesar de su naturaleza aparentemente bestial, los necrófagos abisales son bastante inteligentes, y muestran una astucia considerable en combate. Cuando van en grupo, siempre intentan flanquear a los oponentes y sacar ventaja de las oportunidades de efectuar ataques furtivos.

Enfermedad (Ex): cualquier criatura que se vea alcanzada por un ataque de garra (delantera o trasera) de un necrófago abisal deberá tener

éxito en una salvación de Fortaleza (CD 18) o contraerá la fiebre demoníaca. Tras el período de incubación, que dura un día, la enfermedad inflige 1d6 puntos de daño de Constitución. Cada día que pase tras contraer la fiebre demoníaca, la criatura deberá tener éxito en otra salvación de Fortaleza (CD 18) o sufrirá el mismo daño. Cada vez que sea dañada por la enfermedad, la criatura deberá tener éxito inmediatamente en otra salvación de Fortaleza más (CD 18), o uno de los puntos de daño de Constitución se convertirá en consunción de Constitución. Si la criatura tiene éxito en la salvación de Fortaleza contra el daño de Constitución durante dos días consecutivos, sanará.

Agarrón mejorado (Ex): si un necrófago abisal logra alcanzar con las dos garras delanteras a otra criatura que sea de su misma categoría de tamaño o menor, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +15). Si la inmoviliza, puede intentar sujetarla y utilizar su aptitud de consunción de Sabiduría en la siguiente prueba de presa. Alternativamente, el necrófago abisal tiene la opción de realizar la presa normalmente, o sencillamente usar las garras delanteras para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el necrófago no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño de las dos garras delanteras.

Ataque furtivo (Ex): en cualquier momento en el que el objetivo de un necrófago abisal pierda su bonificador de Destreza, o cuando esté siendo flanqueado por un necrófago abisal, la criatura infligirá 5d6 puntos de daño adicionales con un ataque cuerpo a cuerpo con éxito.

Consunción de Sabiduría (Sb): si un necrófago abisal tiene éxito sujetando a un oponente vivo, podrá consumir 1d6 puntos de Sabiduría de éste con su lengua humeante en la misma acción. A partir de ese momento, el necrófago consume automáticamente 1d6 puntos de Sabiduría más por cada asalto que el oponente siga sujeto. Una criatura cuya Sabiduría se vea reducida a 0 por un necrófago abisal quedará inconsciente hasta que recupere al menos un punto de Sabiduría.

Vista ciega (Ex): los necrófagos abisales son ciegos, pero pueden maniobrar y combatir como las criaturas con vista, utilizando el olfato y la vibración para percibir su entorno. Esta aptitud les permite distinguir criaturas y objetos a una distancia de hasta 90'. Normal-

NECRÓFAGOS ABISALES EN LA CAMPAÑA

En *REINOS OLVIDADOS*, los necrófagos abisales son servidores de Kiaransali, la deidad drow de la muerte viviente y la venganza. Si estás usando el *Libro de oscuridad vil* en tu campaña, los necrófagos abisales podrían ser excelentes servidores del demoníaco Rey de los necrófagos, un vasallo de Yeenoghu.

NECRÓFAGO
ABISAL

mente, un necrófago abisal no necesita hacer pruebas de Avistar o Escuchar para detectar criaturas dentro del alcance de su vista ciega.

Reloj de la muerte (St): esta aptitud funciona igual que el conjuro *reloj de la muerte*, excepto porque siempre está activa, y porque el necrófago abisal siempre sabe cómo de cerca de la muerte están todas las criaturas a una distancia de 90'. Debido a esta aptitud, el necrófago suele detenerse a rematar a las criaturas más cercanas a la muerte (aquellas a las que les queden 3 ó menos puntos de golpe) antes de atacar a enemigos menos heridos.

Esquiva asombrosa (Ex): el necrófago abisal conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando está desprevenido o siendo golpeado por un atacante invisible, y no puede ser flanqueado, excepto por un pícaro de 20.º nivel o superior.

Rasgos de muerto viviente: los necrófagos abisales son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, así como a los efectos de dormir, de muerte, nigrománticos (a menos que afecten específicamente a los muertos vivientes) y enajenadores, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. No son afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consumciones de característica o de energía, y no pueden morir a causa del daño masivo. Un necrófago abisal no puede ser reanimado, y sólo puede ser resucitado si lo desea. Estas criaturas poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

NECROFIDIO

Constructo Mediano

Dados de golpe: 2d10+20 (30 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30; Tr 10'

CA: 18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +1/+2

Ataque: mordisco +2 c/c

Ataque completo: mordisco +2 c/c

Daño: mordisco 1d6 +1 más parálisis

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: danza de la muerte, parálisis, ataque furtivo

Cualidades especiales: rasgos de constructo

Salvaciones: Fort +0, Ref +3, Vol +0

Características: Fue 13, Des 16, Con —, Int —, Sab 11, Car 12

Habilidades: Trepar +9, Escondarse +11, Moverse sigilosamente +11

Dotes: —

Terreno/Clima: subterráneo o terrestre/cualquiera

Organización: solitario o banda (2-5)

Valor de desafío: 2

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 3-5 PG (Mediano); 6 PG (Grande)

El necrofidio es un constructo furtivo, confundido a menudo con un muerto viviente, creado para aniquilar a un objetivo o salvaguardar un objeto o emplazamiento.

El necrofidio tiene el aspecto de una serpiente esquelética rematada por una calavera humanoide con colmillos. Normalmente permanece oculto y totalmente quieto hasta que las órdenes le in-

diquen que siga a una criatura o que patrulle una zona. Se arrastra sigilosamente y puede trepar muy eficazmente. Entiende común y obedece las órdenes de su creador, aunque no pueda hablar.

COMBATE

El método usual de ataque de la criatura es esconderse, para después aproximarse sigilosamente y atacar furtivamente al objetivo desprevenido. Si se enfrenta a varios enemigos, o a una criatura que sí se ha percatado de su presencia, hace uso de su aptitud de danza de la muerte para poder acercarse a ella y morderla.

Danza de la muerte (Sb): el necrofidio puede moverse de una forma hipnotizadora, atrayendo la atención de toda criatura que se encuentre en un radio de 30' que pueda verlo. Las criaturas que no consiguieren un TS de Voluntad (CD 12) resultan atontadas (no pueden realizar acción alguna pero sí se pueden defender) mientras que el necrofidio sigue con su danza. Las criaturas que tengan éxito en el TS puede apartar los ojos del necrofidio, como si estuvieran evitando un ataque de mirada (50% de posibilidades por asalto de no tener que hacer un tiro de salvación, 20% de posibilidades de fallo en ataques contra el necrofidio). El necrofidio puede moverse a su velocidad normal como acción equivalente a moverse, incluso cuando realiza la danza de la muerte. Se trata de un efecto enajenador.

Parálisis (Sb): una criatura mordida por el necrofidio debe tener éxito en un tiro de salvación de Voluntad (CD 12) o resultará paralizada e inconsciente durante 10 minutos.

Ataque furtivo (Ex): cada vez que al objetivo del necrofidio se le niega un bonificador de Destreza, o cuando el necrofidio flanquea a su objetivo, inflige 2d6 puntos de daño adicionales si tiene éxito con un ataque cuerpo a cuerpo.

Rasgos de constructo: el necrofidio es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, *dormir*, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos de muerte, los efectos nigrománticos y todo aquel efecto que precise de una salvación de Fortaleza, a menos que también actúe sobre los objetos. La criatura no está sujeta a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consumción de característica, consumción de energía o muerte por daño masivo. No se puede curar a sí mismo, pero puede



ser curado mediante reparación. No se le puede revivir ni resucitar. El necrofidio tiene visión en la oscuridad (60' de distancia)

Habilidades: el necrofidio recibe un bonificador racial +8 en pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. También recibe un bonificador racial +8 en pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en pruebas de Trepar, incluso si tiene prisa o se ve amenazado.

CONSTRUCCIÓN

Para construir a un necrofidio, el creador necesita la dote Fabricar objeto maravilloso, también debe gastarse 5.000 po en material y 100 PX. En el precio se incluye el imprescindible esqueleto de una serpiente de tamaño mediano, la calavera de una criatura humanoide y el resto de ingredientes mundanos. Ensamblar las piezas precisa de tener éxito en un prueba de Artesanía (escultura) (CD 13). Si el creador **MM** es un hechicero o mago, el proceso de construcción precisa de *geas/empeño*, *inmovilizar persona*, *hipnotismo* y *mastín fiel* de Mordenkainen. Si el creador es un clérigo precisa de *animar objetos*, *orden imperiosa*, *geas/empeño* e *inmovilizar persona*. El proceso dura cinco días.

Se pueden construir ejemplares más grandes de esta criatura, con un coste de 2.500 po y 50 PX más por cada Dado de golpe adicional.

Necrofidio



COMBATE

Los nerra son luchadores expertos y furtivos que hacen uso de la emboscada y el camuflaje para acabar con los oponentes. Prefieren merodear por el plano de los Espejos y sorprender al oponente lanzándose desde un espejo. Si el nerra planea secuestrar a una víctima utiliza armas y técnicas que la capturen o inflijan daño atenuado.

Cuando se mata al nerra, queda esparcido en miles de cascotes. Después de 10 minutos, estos pedazos se transforman en charcos de mercurio antes de desaparecer en la nada.

Salto especular (Sb): los nerra pueden traspasar superficies reflectantes y especuladas a voluntad. Este efecto es similar a *caminar por la sombra*, pero el nerra viaja a través del plano de Espejos. Como acción estándar, el nerra debe tocar un espejo u otra superficie reflectante. Después sale por otro espejo que no diste más de 1 milla.

Si el nerra toca un espejo normal, el salto especular se produce de forma automática. El nerra también puede tocar una superficie altamente reflectante, como por ejemplo una armadura o escudo de metal bruñido. Dicha superficie debe ser cristal claro, un charco de aguas tranquilas o metal brillante. Hay un 30% de posibilidades de que la superficie sea lo suficientemente brillante como para permitir al nerra realizar su salto especular. Sin embargo, el nerra no puede entrar en una superficie no especular, sólo puede volver a través de un espejo normal.

Si otro espejo no está dentro de los parámetros del salto especular, el nerra deberá vagar por el plano de los Espejos y salir por otro portal especular al azar.

Rasgos de ajeno: los nerra tienen visión en la oscuridad (60' de distancia). No se les puede revivir ni resucitar (aunque un conjuro *deseo* o *milagro* les puede devolver la vida).

Resistencia reflectante a conjuros (St): el nerra tiene un tipo de resistencia a conjuros especial que hace que cualquier conjuro lanzado que logra resistir, rebote y se vuelva contra el lanzador. El lanzador o bien se convierte en el objetivo del conjuro, o en el punto de origen del efecto del conjuro, según sea el caso. Además los nerra son inmunes a los ataques de mirada y dicho efecto vuelve a reflejarse en su origen.

Especialidad en arma fragmentada: todos los nerra reciben una dote de Competencia con arma exótica con, al menos, un arma fragmentada.

Vulnerabilidad al sonido (Ex): todos los nerra sufren un 50% adicional de daño sónico, sin tener en cuenta si tienen derecho o no a TS, o si tienen o no éxito en él.

NERRA

Algunos eruditos sostienen que la idea tradicional de que los espejos no hacen más que reflejar la luz es incorrecta. En realidad permiten ver a quien mira una realidad que existe de forma paralela a la que conoce. Esta realidad se llama el plano de los Espejos.

Los gobernadores del plano de los Espejos son criaturas conocidas como los nerra. Seres enigmáticos y contrarios por naturaleza que habitan en los eternos corredores del plano de los Espejos, observando las actividades del plano Material a través de los innumerables espejos que sirven como conductos entre ambos planos. Los nerra tienen el aspecto de humanoides normales, de piel lisa y suave, semejante a la superficie perfecta de un espejo.

El nerra a veces cruza la frontera entre los planos para raptar a individuos del plano Material. Se ha especulado con la idea de que estén planeando invadir el plano Material. A veces los nerra vagan por los planos, infiltrándose en una serie de organizaciones. Controlan la actividad de una gran cantidad de personas. Con frecuencia se trata, aunque no siempre, de personas con puestos de poder. Después de un tiempo tratan de capturar al individuo y llevárselo al plano de los Espejos.

Los nerra hablan común además de su propio idioma. Su idioma no es particularmente agradable, ya que suena como si se arañara cristal con un trozo de roca. Con el tiempo, la mayoría de los nerra aprenden el idioma de la raza particular a la que se dedican a observar.

ARMAS FRAGMENTADAS

Los nerra utilizan espadas y dagas hechas de la sustancia del plano de los Espejos, lo que les da la apariencia de fragmentos de espejos rotos, engarzados en una empuñadura brillante. A pesar de su aspecto frágil, las armas fragmentadas son increíblemente duras, mortíferas y afiladas. Las armas fragmentadas provocan unas terribles heridas que sangran sin cesar.

Las armas fragmentadas son armas hirientes +2. En manos de alguien sin la correspondiente dote de Competencia con arma exótica, el arma se vuelve inútil (penalizador -4 en las tiradas de ataque de quien la empuñe) y sólo aporta su bonificador de mejora (y no su aptitud hiriente) a los ataques que se realicen.

SOCIEDAD DE LOS NERRA

Los nerra son enemigos por naturaleza, y caminan por la cuerda floja en lo referente a la moralidad y la ética. Sé esfuerzan en aparentar un punto de vista neutral y sin embargo, se consideran seres superiores a los que observan a través de los espejos de su portal.

Los sillit son los líderes de los nerra, pero gobiernan más por necesidad que por ansia de poder. Algunos varoot y kalareem, de forma particular, pueden ostentar un gran poder, llegando a superar en ocasiones al del sillit. Sin embargo, la mayoría de estas criaturas se someten al poder de los sillit sin inconveniente alguno.

PERSONAJES NERRA

La clase predilecta del varoot es el pícaro. La clase predilecta del kalareem es el guerrero, y la del sillit es la del mago. El nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ nerra es su nivel de clase más el modificador correspondiente: kalareem +6, sillit +18, varoot +3. Por lo tanto, un pícaro varoot de 1.º nivel, tiene un NEP de 4, lo que equivale a un personaje de 4.º nivel. La resistencia a conjuros de un PJ nerra es igual a su nivel de clase +12.

KALAREEM

Ajeno Mediano (extraplanario)

Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30'

CA: 18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +3/+4

Ataque: espada larga fragmentada +9 c/c

Ataque completo: 2 espadas largas fragmentadas +5 c/c

Daño: espada larga fragmentada 1d8+3 (1d8+2 mano torpe) más hiriente

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: rociada de fragmentos, aptitudes sortílegas

Cualidades especiales: resistencia al frío 10, resistencia a la electricidad 10, resistencia al fuego 10, salto especular, rasgos de ajenos, *Resistencia reflectante a conjuros* 15, vulnerabilidad al sonido.

Salvaciones: Fort +5, Ref +6, Vol +5

Características: Fue 13, Des 16, Con 15, Int 10, Sab 14, Car 13

Habilidades: Engañar +7, Diplomacia +6, Disfrazarse +7 (+9 actuar), Esconderse +9, Intimidar +7, Saber (dos cualesquiera) +6, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +9, Averiguar intenciones +7, Avistar +8

Dotes: Competencia con arma exótica (espada larga fragmentada) (A), Combate con dos armas, Sutileza con las armas, Soltura con las armas (espada larga fragmentada) (A)

Terreno/Clima: subterráneo o terrestre (plano de los Espejos)/cualquiera

Organización: compañía (2-4 guerreros de 3.º nivel) o escuadra (11-20 guerreros de 3.º nivel más 2 guerreros de 7.º nivel)

Valor de desafío: 3

Tesoro: Estándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: Según clase de personaje

Ajuste de nivel: +6

Mientras que los nerra normalmente se muestran furtivos en el combate, en ocasiones hace falta la fuerza bruta. La raza guerrera de los nerra son los kalareem, feroces guerreros que pelean blandiendo dos espadas fragmentadas. Son por derecho propio los defensores del plano de los Espejos.

Los kalareem son unos nerra gigantescos y musculados. Al contrario que los varoot de aspecto desnudo y piel lisa, los kalareem parecen llevar puesta una armadura de espejos que se funde con su forma natural. Son seres callados y taciturnos que luchan con fluidez y elegancia.

Los kalareem no tiene la aptitud de utilizar *cambio de aspecto* que sí poseen los demás nerra, pero sí pueden reflejar los conjuros.

Se puede convocar a un kalareem con un conjuro *convocar monstruo IV*.

COMBATE

Los kalareem se mueven y luchan con precisión mortífera, parece que fluyen, en vez de caminar. Los kalareem prefieren reducir al objetivo a distancia con su rociada de fragmentos, agotando dicha opción antes de entrar en un ataque cuerpo a cuerpo. Una vez en combate, se giran y desplazan desplegando todo tipo de acrobacias, empuñando sus espadas fragmentadas con precisión mortífera.

Rociada de fragmentos (Sb): tres veces al día, un kalareem puede realizar una rociada de fragmentos parecidos a espejos, que salen de sus manos y que destrozan la carne y provocan unas enormes heridas.

LOS NERRA Y EL MANUAL DE LOS PLANOS

Los nerra, capaces de idear malvados planes, reemplazan a los individuos secuestrados con réplicas de espejo. Estos gemelos de espejo sirven como primer ataque y actúan como agentes encubiertos hasta el momento en que los nerra puedan lanzar un ataque masivo. Independientemente de su alineamiento, las réplicas de espejo se someten al gobierno de los nerra.

Algunos nerra observan un grupo particular de portales, las llamadas constelaciones. Dichas constelaciones son espejos con algo en común: creadas por el mismo propietario, provenientes de la misma fuente o creadas en el mismo lugar. Como en el plano de los Espejos el tiempo es estático, un nerra puede observar el paso de generaciones enteras y aprender mucho de ellas.

La rociada tiene forma de cono de 30', e inflige 1d4 puntos de daño por nivel del kalareem, hasta un máximo de 5d4.

Además, una herida producida por la rociada de fragmentos del kalareem sangra infligiendo 2 puntos adicionales de daño por asalto. Si estos ataques producen varias heridas, se produce una pérdida acumulativa de sangre (dos heridas son 4 puntos de daño por asalto y así sucesivamente). Sólo se puede parar la hemorragia si se tiene éxito en una prueba de Sanar (CD10) o si se aplica algún conjuro de curar o similar (*sanar, círculo curativo*, etc).

Aptitudes sortilegas: 1/día *imagen múltiple*. Nivel de lanzador 12; salvación CD 11 + nivel del conjuro.

SILLIT

Ajeno Mediano (extraplanario)

Dados de golpe: 7d8+14 (45 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 30'

CA: 21 (+2 Des, +4 cota de mallas, +5 natural), toque 12, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +7/+8

Ataque: espada larga fragmentada +12 c/c

Ataque completo: espada larga fragmentada +12 c/c

Daño: espada larga fragmentada 1d8+3 más hiriente

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: rociada de fragmentos, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: resistencia al frío 15, resistencia a la electricidad 15, resistencia al fuego 15, salto especular, rasgos de ajeno, *Resistencia reflectante a conjuros* 19, vulnerabilidad al sonido

Salvaciones: Fort +7, Ref +7, Vol +7

Características: Fue 13, Des 15, Con 14, Int 17, Sab 14, Car 18

Habilidades: Engañar +14, Diplomacia +8, Disfrazarse +14 (actuar +16), Reunir información +14, Esconderse +12, Intimidar +16, Saber (los planos) +13, Escuchar +14, Moverse sigilosamente +12, Buscar +12, Averiguar intenciones +14, Avistar +14, Supervivencia +2 (+4 seguir rastros o en otros planos)

Dotes: Alerta, Competencia con arma exótica (espada larga fragmentada) (A), Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas, Soltura con las armas (espada larga fragmentada) (A)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (plano de los Espejos)/cualquiera

Organización: solitario, pareja, compañía (1-2 más 2-9 kalareem y 11-20 varoot)

Valor de desafío: 6

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +18

Los sillit son los líderes que lo planifican y lo traman todo en el mundo de los nerra. A menos que se produzca alguna situación de emergencia, los sillit nunca abandonan la protección que supone el plano de los Espejos.

Físicamente los sillit se parecen mucho a los demás nerra: de aspecto humanoide, piel que se asemeja a un espejo y cara lisa. Al con-



trario que los varoot o los kalareem, los sillit prefieren ir vestidos con elegantes ropajes de seda negra azabache y con una gran caperuza.

Combate

A los sillit no les gusta el combate cuerpo a cuerpo y sólo atacan directamente a los oponentes si no les queda otro remedio. Hacen un gran uso de sus aptitudes sortilegas y del salto especular para evitar situaciones incómodas, pero si es preciso, también saben blandir las espadas fragmentadas con precisión mortal.

Se puede convocar al sillit con un conjuro *convocar monstruo* VI.

Rociada de fragmentos (Sb): tres veces al día, el sillit puede proyectar una rociada de fragmentos. Es exactamente igual que la rociada de fragmentos del kalareem, ya descrita, pero en este caso inflige 1d6 puntos de daño por nivel del sillit (máximo de 5d6).

Aptitudes sortilegas: a voluntad *cambio de aspecto*, *ofuscar visibilidad*, *imagen múltiple*; 3/día; *doble engañoso*. Nivel de lanzador 16; salvación CD 14+ nivel del conjuro

VAROOT

Ajeno Mediano (extraplanario)

Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 30'

CA: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +1/+1

Ataque: espada larga fragmentada +3 c/c, o daga fragmentada +5 a distancia

Ataque completo: espada larga fragmentada +3 c/c, o daga fragmentada +5 a distancia

Daño: espada larga fragmentada 1d8+2 más hiriente; daga fragmentada 1d4+2 más hiriente

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: resistencia al frío 5, resistencia a la electricidad 5, resistencia al fuego 5, salto especular, rasgos de ajeno, *Resistencia reflectante a conjuros* 13, vulnerabilidad al sonido

Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +4

Características: Fue 10, Des 15, Con 12, Int 11, Sab 14, Car 17

Habilidades: Engañar +7, Diplomacia +7, Disfrazarse +7 (actuar +9), Reunir Información +7, Intimidar +5, Escuchar +6, Saber (cualquiera) +4, Averiguar intenciones +6, Juego de manos +8, Avistar +6

Dotes: Competencia con arma exótica (espada larga fragmentada) (A), Competencia con arma exótica (daga fragmentada) (A), Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (plano de los Espejos)/cualquiera

Organización: compañía (2-4 pícaros de 3.º nivel más 2 pícaros de 7.º nivel)

Valor de desafío: 1

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +3

Los varoot son los nerra que con más frecuencia se encuentran tanto en el plano de los Espejos como en el Material. Son expertos en el espionaje, la infiltración y los subterfugios.

Su forma natural es la de un humanoide con una cubierta parecida a la de un espejo, que refleja todo lo que le rodea. Sus rasgos faciales son lisos y difusos. Sólo se visten cuando están imitando a un objetivo.

Cuando se encuentran en el plano Material en una de sus misiones, los varoot se mueven bajo el efecto de *cambio de aspecto* y normalmente adoptan la forma de su objetivo, o de alguien de su entorno.

Combate

A los varoot no les gusta enzarzarse en un combate, ya que consideran un fracaso no resultar lo suficientemente furtivos o engañosos. Si tienen que luchar prefieren crear una *imagen múltiple* para confundir al oponente, o utilizan *cambio de aspecto* para imitar al aliado del oponente.

Los varoot usan armas fragmentadas afiladas como cuchillas. Su táctica usual es la de atacar con el arma fragmentada, batirse en retirada y esperar unos cuantos asaltos mientras que el oponente se desangra.

Se puede convocar al varoot con un conjuro *convocar monstruo* II.

Aptitudes sortilegas: 3/día *cambiar aspecto*; 1/día; *imagen múltiple*. Nivel de lanzador 12; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

OCULARÓN

Aberración Grande

Dados de golpe: 12d8+36 (90 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 10', VI 90' (perfecta)

CA: 21 (-1 tamaño, +2 Des, +10 natural), toque 11, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +9/+17

Ataque: zarcillo +13 c/c

Ataque completo: 4 zarcillos +13 c/c, animar los globos oculares +11 toque a distancia

Daño: zarcillo 2d6+4, animar los globos oculares 3d6 más veneno

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: animar los globos oculares, muerte agónica, agarrón mejorado, veneno, aptitudes sortilegas, arrancar los ojos

Cualidades especiales: inmunidad al ácido, visión todo alrededor, vista ciega 80', visión en la oscuridad 60', RD 10/+2, inmunidad al veneno, regeneración 4

Salvaciones: Fort +7, Ref +8, Vol +10

Características: Fue 18, Des 15, Con 17, Int 19, Sab 14, Car 16

Habilidades: Escondarse +13, Escuchar +17, Moverse sigilosamente +17, Buscar +19, Avistar +17, Supervivencia +2 (seguir rastros +4)

Dotes: Reflejos de combate, Desviar flechas, Reflejos rápidos, Soltura con las armas (explotar ojo arcano), Soltura con las armas (zarcillo)

Terreno/Clima: colinas, marjal o subterráneo/ templado o cálido/cualquiera

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 12

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente caótico maligno

Avance: 13-16 PG (Grande); 17-36 PG (Enorme)

El ocularón es una criatura paranoide y extraña que deja ciegos a los enemigos. Una vez que proclama un territorio como propio expulsa a los demás habitantes, sea cual sea su tamaño. Su territorio podría ocupar no más de unas cuantas estancias en un torreón, pero para el ocularón esta zona es su territorio sagrado.

El cuerpo del ocularón se parece al de una medusa flotante guerrera, de color verde y de aspecto enfermizo. Vibra y ondea debido a la enorme cantidad de gas que lleva en su interior. A veces una bolsa de gas que se encuentra debajo de la piel de la criatura forma un escape, lo que produce que el gas suene como si la criatura se estuviera desinflando. Bajo el cuerpo flotante surge una serie de zarcillos peludos en los que están ensartados los ojos de sus anteriores presas.

El ocularón puede reanimar los globos oculares que ha capturado y enviarlos a vigilar su territorio. Aquellos que se adentran en el territorio de un ocularón se dan cuenta al ver uno de estos ojos flotantes. Para entonces el ocularón ya ha visto a los intrusos y procede a atacar de inmediato, matándolos o llevándoselos.

Los ocularones hablan común e infracomún.

COMBATE

El ocularón suele empezar el enfrentamiento a larga distancia, enviando globos oculares reanimados contra los enemigos. Los ojos se abalanzan sobre las criaturas enemigas e intentan golpearlas, liberando una nube del asqueroso gas que contiene el ocularón. Si se queda corto de ojos, el ocularón se los arranca a las presas, para ello las sujeta con fuerza y les arranca los ojos con sus zarcillos pilosos.

Animar los globos oculares (Sb): el ocularón puede controlar hasta seis globos oculares capturados por vez, como si se trataran de ojos que levitan bajo el influjo de un conjuro *ojos fisgones*. Estos ojos están llenos del gas tóxico mientras que están ensartados en los zarcillos pilosos de la criatura y el ocularón puede utilizarlos como arma. Puede hacer un ataque de toque a distancia contra cualquier oponente que esté en un radio de 80'. Si tiene éxito el ojo impacta sobre la víctima y explota, lo que hace que el personaje sufra 3d6 puntos de daño y se vea expuesto al veneno del ocularón (consulta más adelante).

Muerte agónica (Ex): cuando se mata al ocularón, explota formando una nube de gas tóxico que inflige 3d6 puntos de daño a todo lo que se encuentre en un radio de 20', exponiendo a las víctimas al efecto del veneno (consulta más adelante).

Agarrón mejorado (Ex): si un ocularón ataca a un oponente que sea de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya, con un ataque de zarcillo, inflige daño normal e intenta iniciar una

presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +17). Si consigue inmovilizar, puede intentar sacar los ojos al oponente en el siguiente asalto. Después, el ocularón tiene la opción de realizar la presa con normalidad, o simplemente puede utilizar su zarcillo para sujetar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el ocularón no se considera apresado). En cualquier caso, si tiene éxito en cada prueba de presa que realice en asaltos sucesivos, inflige automáticamente daño por zarcillo.

Veneno (Ex): el ocularón inculca su veneno (un TS de Fort CD 19 lo niega) con cada ataque en el que tiene éxito, mediante un ojo arcano o en la muerte agónica.

El daño inicial y secundario es idéntico (1d4 Fue más 1d4 Con).

Aptitudes sortilegas: a voluntad *ojo arcano**; 3/día *oscuridad*, *invisibilidad*, *pasamiento*, *visión verdadera**. Nivel de lanzador 12°; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

*El ocularón sólo puede utilizar sus aptitudes sortilegas *ojo arcano* y *visión verdadera* si le quedan suficientes ojos disponibles en los zarcillos para utilizarlos como ojos arcanos.

Arrancar los ojos (Ex): una vez que el oponente ha sido apresado durante 1 asalto, el ocularón puede intentar sacarle los ojos por la fuerza. Puede hacer una prueba enfrentada de presa para conseguirlo. Si tiene éxito, la víctima debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 20) o se quedará con la cavidad ocular vacía. Una vez que los ojos están ensartados en los zarcillos del ocularón, en 3 asaltos los llenará de gas y así estarán listos para ser utilizados como armas.

Visión todo alrededor (Ex): el ocularón puede ver en cualquier dirección al mismo tiempo. Debido a esto, recibe un bonificador racial +4 en pruebas de Buscar y Avistar y no se le puede flanquear. El ocularón sólo hace uso de esta aptitud cuando tiene ojos en sus zarcillos.

Vista ciega (Ex): el ocularón es ciego pero se mueve y lucha como si se tratara de una criatura vidente, gracias a sus sentidos (especialmente el oído y el olfato, aunque también a través de la vibración y otras pistas del entorno). Esta aptitud le permite ubicar objetos y criaturas en un radio de 80'. El ocularón normalmente no necesita hacer pruebas de Avistar o Escuchar para percibir a las criaturas que se encuentran en su radio de vista ciega. El ocularón confía en su vista ciega sólo si se queda sin ojos en los zarcillos, lo que negaría su visión todo alrededor.

Regeneración (Ex): el ocularón sufre daño normal por armas de plata y afiladas. Las formas de ataque que no inflijan daño, haciendo perder puntos de golpe, ignoran la regeneración y el ocularón no recupera los puntos de golpe perdidos por hambre, sed o asfixia.



Ocularón

P

OFIDIO COMBATE

Humanoide monstruoso Mediano (reptiliano)**Dados de golpe:** 3d8 (13 pg)**Iniciativa:** +2**Velocidad:** 20', Tr 15', Nd 50'**CA:** 17 (+2 Des,+2 escudo grande de madera, +3 natural), toque 12, desprevenido 15**Ataque base/Presa:** +3/+4**Ataque:** cimitarra +4 c/c, o mordisco +4 c/c**Ataque completo:** cimitarra +4 c/c, o mordisco +4 c/c y cimitarra -1 c/c, o cimitarra +4 c/c y mordisco -1 c/c**Daño:** cimitarra 1d6+1 (1d6 como ataque secundario); mordisco 1d4+1 (1d4 como ataque secundario)**Frente/Alcance:** 5'/5'**Ataques especiales:** maldición de serpiente**Cualidades especiales:** visión en la oscuridad 60'**Salvaciones:** Fort +1, Ref +5, Vol +3**Características:** Fue 12, Des 15, Con 11, Int 8, Sab 11, Car 10**Habilidades:** Trepas +9, Esconderse +3*, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +3, Avistar +3, Nadar +10**Dotes:** Alerta, Esquiva**Terreno/Clima:** bosque y subterráneo/templado**Organización:** solitario o clan (3-12)**Valor de desafío:** 2**Tesoro:** estándar**Alineamiento:** normalmente caótico neutral**Avance:** 4-5 PG (Mediano); 6-9 PG (Grande)

Los ofidios, maliciosos pero serviles, son una raza reptiliana que normalmente aparecen como esclavos de los yuan-ti. Su aspecto es el de serpientes enormes con brazos y manos humanoides, de colas cortas y atrofiadas con respecto al tamaño de su cuerpo. Sus escamas normalmente son verdes y amarillas manchadas de negro, marrón y en algunos casos particulares de rojo. Sus escamas cambian de color de forma natural para poder camuflarse mejor en los entornos boscosos o subterráneos, según sea el caso.

Los ofidios hablan común y yuan-ti, aunque algunos también aprenden dracónico. **AS**



Los ofidios no son muy inteligentes, por eso suelen luchar bajo la dirección de criaturas más inteligentes (por ejemplo las nagas o los yuan-ti). Hacen un buen uso de su camuflaje natural para atacar por sorpresa, aunque su poco aprecio por las armas a distancia hace dicha ventaja mucho menos eficaz de lo que cabría esperar. Saben blandir armas con bastante comodidad con sus manos humanoides, aunque les gusta mucho morder a sus víctimas, y por encima de todo someter a los oponentes a la maldición de serpiente. Si así lo desea, el ofidio puede hacer de su ataque de mordisco el primario y utilizar el arma como ataque secundario.

Maldición de serpiente (Sb): todo humanoide alcanzado por el ataque de mordisco de un ofidio debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 11) o caerá bajo el influjo de una maldición que convierte a la víctima en un ofidio. Ésta comienza 1d4+1 días después de que se produzca la infección, la víctima poco a poco empieza a parecerse a un ofidio: su piel se vuelve escamosa, las piernas se atrofian y se funden, la lengua se bifurca. Dos semanas después, la víctima se ha transformado por completo en un ofidio, perdiendo todo recuerdo de su vida anterior. Para detener la transformación la víctima debe recibir un conjuro *quitar enfermedad* o *quitar maldición* antes de que el proceso se haya realizado por completo, aunque estos conjuros no revierten aquellas transformaciones que ya hayan comenzado. Si se quiere revertir la transformación lo que hace falta es un conjuro de tipo *sanar*, *regeneración*, *deseo limitado* o *milagro*. Una vez que la transformación se ha completado, nada, ni siquiera un conjuro del tipo *deseo* o *milagro*, puede hacer que la víctima recupere su estado anterior.

Habilidades: los ofidios reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Trepas y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Trepas, incluso si tienen prisa o si se ven amenazados. Los ofidios reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Nadar para realizar alguna acción especial o para evitar un peligro y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Nadar, aunque se distraigan o estén en peligro. *Los ofidios también reciben un bonificador

LOS OFIDIOS EN CAMPAÑAS DE REINOS OLVIDADOS

Los ofidios son oriundos del bosque de las Serpes, aunque ya no viven en contacto tan cercano con la civilización humana. Según cuenta la historia de los yuan-ti, los ofidios descienden de una tribu humana de las llanuras Brillantes entregada al culto a una serpiente. Estos humanos, que creían profundamente en la superioridad de esta especie, se adentraron

en el bosque de las Serpes para buscar reliquias del reino yuan-ti, antaño floreciente. Al activar un poderoso artefacto, estos humanos se transformaron en serpientes y transmitieron esta maldición no sólo a sus hijos, sino también a las víctimas de sus mordeduras. Ahora se les puede encontrar sobre todo en las colinas de la Serpiente, pero no es raro encontrarlos en todos aquellos sitios donde hay serpientes, es decir, prácticamente en cualquier lugar.

racial +10 en pruebas de Esconderse en zonas boscosas o subterráneas, debido a su aptitud camaleónica para cambiar el tono de su piel.

PERSONAJES OFIDIOS

La clase predilecta del ofidio es el guerrero; la mayoría de los ofidios de nivel alto son guerreros. Los clérigos ofidios apenas existen, ya que no es frecuente que los ofidios veneren a deidades verdaderas. Algunos ofidios veneran a las nagas, los dragones o las serpientes gigantes y obtienen los poderes de la clase adepo gracias a la fuerza de su fe en estos poderosos reptiles.

ORÉADA

Fata Mediana (tierra)

Dados de golpe: 7d6+28 (52 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30', Ec 30'

CA: 20 (+1 Des, +9 natural), toque 11, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +3/+7

Ataque: golpetazo +7 c/c

Ataque completo: 2 golpetazos +7 c/c

Daño: golpetazo 1d6+4

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortílegas

Cualidades especiales: excavar, inmunidad al frío, maestría de la tierra, visión en la penumbra, dependencia orográfica

Salvaciones: Fort +8, Ref +6, Vol +6

Características: Fue 19, Des 13, Con 18, Int 14, Sab 13, Car 16

Habilidades: Artesanía (albañilería) +12, Artesanía (fabricación de trampas) +12, Diplomacia +5, Saber (arquitectura e ingeniería) +12, Saber (naturaleza) +12, Escuchar +13, Buscar +2 (puertas y compartimentos secretos +4), Averiguar intenciones +11, Avistar +13, Supervivencia +11 (en entornos naturales de la superficie +13)

Dotes: Alerta, Gran fortaleza, Rastrear

Terreno/Clima: montañoso/cualquiera

Organización: solitaria

Valor de desafío: 7

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral legal

Avance: 8-14 PG (Mediana)

Al igual que la dríada o el fossergrim, la oréada es una fata intrínsecamente vinculada a algún accidente del mundo natural. En el caso de la oréada, indudablemente el accidente más importante de la naturaleza es la montaña. La oréada conserva el estado natural de la montaña en la que habita y la protege de los mineros y los canteros, además de contener el impacto drástico de la erosión. En ocasiones, algunos mineros o canteros en particular, pueden resultar *hechizados* o avisados para que vuelvan por donde habían venido; sin embargo cuando se trata de grupos grandes se puede producir un auténtico desastre o simplemente, nunca se vuelve a saber de estas personas.

Las oréadas pueden presentar diferentes aspectos, aunque todas son mujeres de aspecto humanoide, fuertes y severas, con la piel pétrea. El cabello de la oréada parece estar formado por hebras de



liquen y se vuelve blanco cuando las cumbres de las montañas están cubiertas de nieve. Suelen llevar ropajes tejidos a partir de los metales que se encuentran en su montaña y muchas llevan joyas formadas por gemas y piedras preciosas sin tallar.

La oréada es una feroz guardiana de su montaña y normalmente hace uso de sus conjuros para que la desgracia caiga sobre aquellos que se atreven a dañarla. Entonces estas montañas se hacen famosas por estar malditas, lo que llama la atención de alguna tribu de humanoides o gigantes malignos que busque refugio. Al tratarse de una criatura legal, la oréada llegará a un acuerdo de protección recíproca con dicha tribu.

Las oréadas hablan enano, silvano y térraro.

COMBATE

La oréada hace uso de su conocimiento sobre la piedra y su habilidad con la ingeniería, para crear precipicios mortales y puntos de avalancha en la montaña. Cuando se enfrenta a los enemigos, normalmente *hechiza* a uno para que lleve al resto a los sitios en los que sus trampas puedan ser de un poderoso efecto. Después la oréada los ataca escondida, con la esperanza de matarlos, herirlos o asustarlos lo suficiente como para hacer que huyan. Los enemigos más problemáticos y empecinados aprenden lo que significa la dureza de los poderes lanzaconjuros de la oréada.

Se puede convocar a la oréada con el conjuro *convocar aliado natural VI*.

Aptitudes sortílegas: a voluntad *piedra parlante*, *teleportar* (de cualquier lugar de la montaña a otro); 3/día *hechizar monstruo*,

ablandar tierra y piedra, piedras puntiagudas, transformar piedra, transmutar barro en roca; 1/día terremoto, remover tierra. Nivel de lanzador 14+; salvación CD 13+ nivel del conjuro.

Excavar (Ex): la oréada puede abrirse paso a través de la piedra, el barro y casi todo tipo de terreno, salvo el metal, con la misma facilidad con la que un pez se mueve en el agua. Al excavar no deja túnel u orificio, ni rastro alguno de su presencia. Lanzar un conjuro *remover tierra* sobre una zona en la que se encuentra la oréada lanza a 30' de distancia a la criatura, dejándola aturdida durante 1 asalto, a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza (CD19).

Maestría de la tierra (Ex): la oréada recibe un bonificador +1 en tiradas de daño y ataque, si su enemigo está en contacto con el suelo.

Dependencia orográfica (Sb): toda oréada se siente unida a una montaña de forma mística. Si la oréada se alejara más de 1 milla de su montaña, moriría en 4d6 horas.

OSCUROS

Los oscuros son una raza de seres misteriosos que habitan la Infrascuridad. Su único contacto con otras razas tiene lugar cuando defienden sus hogares o roban baratijas a sus enemigos bajo la cobertura de la oscuridad.

Los oscuros desprecian la iluminación de cualquier clase y atacan a todo el que use antorchas, linternas o conjuros que creen luz; sin embargo, no molestarán a un grupo de personajes que viaje sin ayuda de fuentes de luz artificiales (como por ejemplo, usando visión en la oscuridad).

Los oscuros hablan su propia lengua, y parece que entienden infracomún, aunque nunca se les ha oído hablarlo.

COMBATE

Los oscuros son extremadamente sigilosos, pero cobardes. Prefieren luchar bajo la cobertura de la más completa oscuridad, y huyen cuando las probabilidades se vuelven en su contra. Son maestros de la emboscada, y a menudo eliminan individuos desde las sombras.

Capa de sombras (Sb): tres veces al día, un oscuro puede envolverse en una capa de sombras que le concede ocultación frente a sus enemigos. En las sombras o en la oscuridad, la capa de sombras concede a la criatura una ocultación de nueve décimos (40% de probabilidad de fallo para los atacantes). A la luz brillante, la capa de

sombras sólo proporciona media ocultación (20% de probabilidad de fallo). La visión en la oscuridad no niega la ocultación del oscuro, ya que la capa de sombras está hecha de oscuridad mágica. Las criaturas que pueden ver en la oscuridad mágica, como los diablos, no tienen probabilidad de fallo cuando atacan a un oscuro.

Ataque furtivo (Ex): en cualquier momento en el que el objetivo de un oscuro pierda su bonificador de Destreza, o cuando esté siendo flanqueado por un oscuro, éste infligirá daño adicional con un ataque cuerpo a cuerpo con éxito. Los sigilosos oscuros infligen 2d6 puntos de daño adicionales, y los acechadores oscuros infligen 3d6 puntos de daño adicionales.

Vista ciega (Ex): los oscuros maniobran y combaten no sólo mediante su vista, sino utilizando también el oído y el olfato para percibir su entorno. Esta aptitud les permite distinguir criaturas y objetos a una distancia de hasta 60'. Normalmente, un oscuro no necesita hacer pruebas de Avistar o Escuchar para detectar criaturas dentro del alcance de su vista ciega.

Sensibilidad a la luz (Ex): cuando se ven expuestos a la luz solar, o a una luz equivalente a la producida por un conjuro de *luz del día*, los oscuros sufren un penalizador de moral de -2 a todas las tiradas de ataque, salvaciones, pruebas y daño.

Habilidades: mientras esté en una zona en sombras, el oscuro obtiene un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse, y un bonificador racial de +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

SIGILOSO OSCURO

Humanoide Pequeño

Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30'

CA: 17 (+1 tamaño, +3 Des, +2 armadura de cuero, +1 natural), toque 14, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +0/-3

Ataque: daga +2 c/c o daga +2 distancia

Ataque completo: daga +2 c/c o daga +2 distancia

Daño: daga 1d4+1

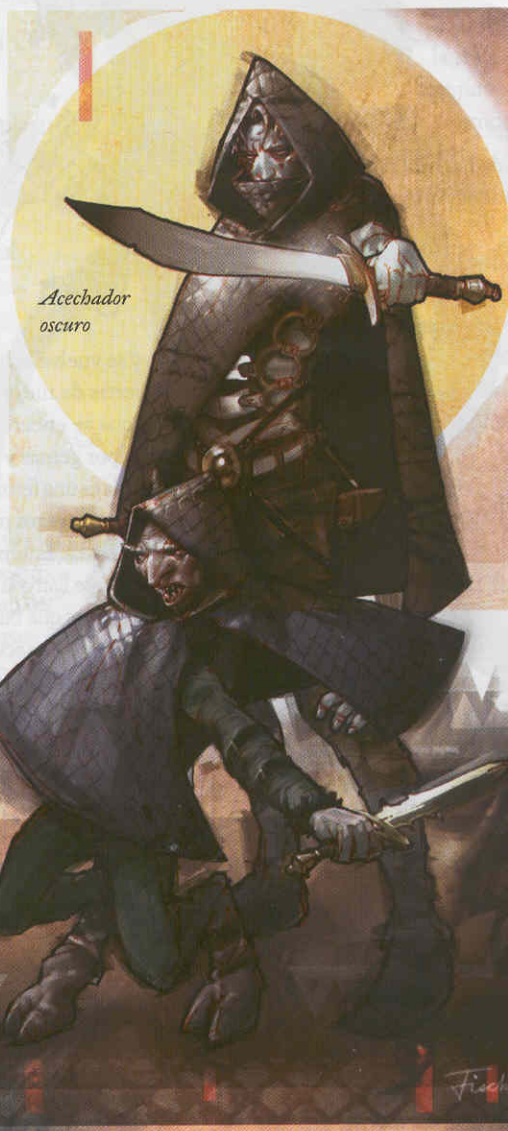
Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: capa de sombras, ataque furtivo +2d6

Cualidades especiales: vista ciega 60', evasión, sensibilidad a la luz

Salvaciones: Fort +1, Ref +7, Vol +2

Características: Fue 12, Des 17, Con 13, Int 10, Sab 15, Car 10



Acechador oscuro

Sigiloso oscuro

Habilidades: Avistar +3, Escondarse +8*, Escuchar +3, Juego de manos +4, Moverse sigilosamente +4, Piruetas +6

Dotes: Reflejos rápidos

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, partida (2-5, más 1 acechador oscuro) o tribu (20-80, más 2-5 acechadores oscuros)

Valor de desafío: 3

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico neutral (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +4

Los sigilosos oscuros son humanoides raquíticos que acechan en las sombras y la negrura de la Infraoscuridad.

Son pequeños y delgados, de piel pálida, nariz larga y ojos sinestros bajo las pobladas cejas. En lugar de pies, los sigilosos oscuros tienen pequeñas pezuñas negras, aunque éstas son blandas y no producen ruido sobre la piedra. Sólo se visten de negro, y se cubren completamente con chales, capas y turbantes oscuros.

Combate

Los sigilosos oscuros se esconden en las sombras para atacar por el flanco expuesto y la retaguardia del oponente.

Evasión (Ex): el sigiloso oscuro no sufrirá daño alguno cuando tenga éxito en una salvación de Reflejos contra un efecto que normalmente permitiría este tiro para sufrir la mitad del daño.

Personajes sigilosos oscuros

La clase predilecta de un sigiloso oscuro es la de pícaro. El nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ sigiloso oscuro es igual a su nivel de clase +4. Es decir, un sigiloso oscuro pícaro de 1.º nivel tiene un NEP de 5, y es el equivalente de un personaje de 5.º nivel.

ACECHADOR OSCURO

Humanoide Mediano

Dados de golpe: 3d8+3 (16 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 30'

CA: 17 (+3 Des, +2 armadura de cuero, +2 natural), toque 13, desprevenido 14

Ataque base/Pres: +2/+4

Ataque: espada corta +4 c/c o jabalina +5 distancia

Ataque completo: espada corta +4 c/c o jabalina +5 distancia

Daño: espada corta 1d6+2 más veneno, jabalina 1d6+2 más veneno

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: *nube brumosa*, empleo de venenos, capa de sombras, ataque furtivo +3d6



Cualidades especiales: vista ciega 60', sensibilidad a la luz

Salvaciones: Fort +2, Ref +8, Vol +3

Características: Fue 14, Des 17, Con 13, Int 13, Sab 14, Car 16

Habilidades: Avistar +5, Escondarse +6*, Escuchar +5, Juego de manos +6, Moverse sigilosamente +6*, Piruetas +6

Dotes: Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, partida (1, más 2-5 sigilosos oscuros) o tribu (2-5, más 20-80 sigilosos oscuros)

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico neutral (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: 5

Los acechadores oscuros son los enigmáticos líderes de los oscuros, aunque es difícil decir si realmente pertenecen a la misma raza que los sigilosos oscuros.

Los acechadores oscuros parecen humanos en casi todos los aspectos, y son mucho más altos que sus parientes sigilosos oscuros. Tienen la piel oscura, y carecen de las pezuñas de los sigilosos oscuros. Los acechadores oscuros se cubren de los pies a la cabeza con vestiduras negras y sombrías, y nunca revelan su rostro voluntariamente.

Combate

Los acechadores oscuros conducen a los sigilosos oscuros a la batalla, y untan sus espadas cortas con veneno para infligir terribles heridas. Usan nube brumosa para escapar de los oponentes poderosos.

Nube brumosa (St): dos veces al día, un acechador oscuro puede usar *nube brumosa*, como si fuera un conjuro lanzado por un hechicero de 5.º nivel.

Empleo de venenos (Ex): los acechadores oscuros nunca se envenenan accidentalmente mientras aplican veneno a una hoja. Normalmente usan esencia de sombra (Fort CD 17, daño inicial 1 punto de consunción de Fuerza, daño secundario 2d6 puntos de daño de Fuerza), tanto en sus espadas como en sus jabalinas. Normalmente, los acechadores oscuros se lanzan al combate con su espada y cuatro jabalinas cubiertas de veneno.

Personajes acechadores oscuros

La clase predilecta de un acechador oscuro es la de pícaro. El nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ acechador oscuro es igual a su nivel de clase +5. Por tanto, un acechador oscuro pícaro de 1.º nivel tiene un NEP de 6, y es el equivalente de un personaje de 6.º nivel.

PÁJARO TERRORÍFICO

Animal Grande

Dados de golpe: 7d10+14 (52 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 50'

CA: 17 -1 tamaño, +3 Des, +5 natural), toque 12, desprevenido 14

Ataque base/Pres: +5/+13

Ataque: mordisco +8 c/c

Ataque completo: mordisco +8 c/c

Daño: mordisco 1d8+6

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado

Cualidades especiales: visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +7, Ref +8, Vol +4

Características: Fue 19, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 14, Car 10

Habilidades: Escondarse +8, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +7, Avistar +4,

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Escondarse)

Terreno/Clima: bosques, colinas o llanuras/cualquiera

Organización: solitario o manada (3-6)

Valor de desafío: 4

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 8-14 PG (Grande); 15-21 PG (Enorme)

Los pájaros terroríficos son unos astutos carroñeros y depredadores. Se sitúan en la parte superior de la cadena alimenticia de su territorio, a menos que también viva allí algún otro depredador más temible. En tal caso, predominaría el instinto carroñero del pájaro terrorífico, ésta criatura ya no necesitaría cazar para encontrar comida.

Los pájaros terroríficos miden de 8 a 9' de alto y no pueden volar. Poseen unos picos grandes y ganchudos, perfectos para desgarrar carne. A pesar de que sus garras parecen terriblemente afiladas, no las utilizan para atacar. Su plumaje varía bastante, dependiendo del territorio que su manada considere como propio. Si los pájaros actúan como depredadores, su plumaje se parece al del terreno en el que cazan. Si actúan como carroñeros, su plumaje suele tener colores más brillantes.

Es muy raro encontrarse con un pájaro terrorífico solo, porque son unos cazadores muy eficaces cuando actúan en manada. Nunca atacan a una fuerza que, evidentemente, sea más poderosa, porque prefieren cazar presas que puedan transportar con facilidad.

COMBATE

Las manadas de pájaros terroríficos intentan rodear a las víctimas elegidas. Cuando la presa parece estar más desprevenida, los pájaros terrorí-

ficos que la flanquean salen corriendo para distraer a la criatura o criaturas, al mismo tiempo, el líder sale corriendo e intenta apresar a una criatura Pequeña o menor, antes de irse corriendo al nido de la manada. Los otros entonces cubren al líder que corre y va cargado. Saben que si uno vuelve con comida, el resto de la manada va a recibir su parte.

Agarrón mejorado (Ex): si un pájaro terrorífico ataca a un oponente que sea, de al menos, dos categorías de tamaño inferior a la suya, con un ataque de mordisco, inflige daño normal, e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +13). Si consigue inmovilizar, inflige automáticamente daño por mordisco con una prueba de presa en la que tenga éxito. El pájaro terrorífico se puede mover a la vez que está inmovilizando.

PLAGA

Una gran variedad de criaturas pueden formar plagas, pero todas ellas tienen algo en común: cuando esas criaturas se unen, se muestran mucho más mortíferas que cuando actúan por separado. Los animales, las bestias mágicas, las sabandijas y otros tipos de criaturas se reúnen para defender sus hogares y recolectar comida, entre otras cosas.

COMBATE

Cada tipo de plaga posee una serie de aptitudes básicas que puede utilizar contra aquellos que buscan dañarla, o que pueden servir de presa.

Distracción (Ex): toda criatura no descebrada vulnerable al daño de la plaga, que empieza su turno con una plaga en su cuadro, resulta nauseada durante 1 asalto; una salvación de Fortaleza (CD 10+ 1/2 DG de la plaga + modificador Con de plaga) niega el efecto.

Lanzar conjuros o concentración de conjuros dentro de un área de una plaga, precisa de una prueba de

Concentración (CD 20+ nivel del conjuro). Utilizar habilidades que requieren paciencia y concentración, necesitan de pruebas de Concentración (CD 20).

Rasgos de plaga: una plaga no tiene claramente una parte delantera o trasera, ni una anatomía discernible, así que no está sujeta a golpes críticos o flanqueo. Una plaga formada por criaturas Menudas se lleva la mitad del daño de armas perforantes y cortantes. Una plaga compuesta de criaturas Minúsculas o Diminutas es inmune a cualquier daño por arma.



Reducir una plaga a 0 puntos de golpe o menos, provoca que la plaga se rompa, aunque sufrir este tipo de daño hasta ese punto, no reduce su aptitud para atacar o resistir el ataque. Las plagas nunca se ven afectadas o reducidas a un estado moribundo debido al daño. Además tampoco se les puede derribar, apresar o embestir, aunque ellas tampoco pueden apresar a otros.

La plaga es inmune a todos los conjuros y efectos que apunten a un número específico de criaturas (lo que incluye conjuros con un único objetivo, por ejemplo *desintegrar*), con la excepción de los efectos enajenadores, si la plaga tiene marcador de Inteligencia y mente colectiva. La plaga sufre un penalizador -10 en tiros de salvación contra conjuros o efectos que afecten a una zona, por ejemplo muchos conjuros de evocación o armas del tipo de las deflagradoras. Si la zona de ataque no permite un tiro de salvación, la plaga se lleva daño doble.

Las plagas formadas por criaturas Diminutas o Minúsculas son susceptibles ante los vientos fuertes, como los creados por un conjuro *ráfaga de viento*. Para determinar el efecto del viento en una plaga, se trata a la plaga como si fuera una criatura del mismo tamaño que las criaturas que lo forman. Por ejemplo, una plaga de hormigas abisal (criaturas diminutas) puede ser barrida por un viento muy fuerte. Los efectos del viento infligen 1d6 puntos de daño atenuado a la plaga por nivel del conjuro (o Dados de Golpe de la criatura que lo origina, en el caso de efectos como un torbellino de aire de un elemental). La plaga que recibe daño atenuado, suficiente como para superar sus puntos de golpe, se desorganiza y se dispersa y no se reconstruye hasta que sus puntos de golpe vuelvan a superar el daño atenuado.

PLAGA DE AVISPAS

Sabandija Mediana (plaga de criaturas Minúsculas)

Dados de golpe: 4d8 +4 (22 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 10', V1 60' (regular)

CA: 14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, desprevenido 11

Ataque base/Pres: +3/—

Ataque: plaga

Ataque completo: plaga

Daño: plaga 1d6 más veneno

Frente/Alcance: 5'/0'

Ataques especiales: distracción (CD 13), veneno

Cualidades especiales: rasgos de plaga, rasgos de sabandija

Salvaciones: Fort +5, Ref +4, Vol +1

Características: Fue 1, Des 16, Con 13, Int —, Sab 10, Car 2

Habilidades: —

Dotes: —

Terreno/Clima: terrestre/templado/cualquiera

Organización: plaga

Valor de desafío: 2

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral

Avance: —

En ocasiones, las avispas se reúnen, forman plagas y construyen enormes colmenas que cuelgan de los árboles, o bajo los aleros de edificios, e incluso en agujeros del suelo. Como las avispas son unos insectos bastante ariscos e irritables, las plagas de avispas

pueden ser tremendamente peligrosas. A pesar de su mala reputación, también son una valiosa parte del ecosistema, ya que se comen una gran cantidad de insectos dañinos.

COMBATE

Las plagas de avispas suelen mostrarse pasivas, a menos que se las moleste con ruidos muy fuertes o movimientos violentos. Un personaje puede pasar sin problemas a través de una plaga de avispas, si realiza una prueba de Moverse sigilosamente (CD 20). Ésta sólo funcionará si el personaje no ataca a la plaga, si se mueve a la mitad de la velocidad y si no hace movimientos repentinos (por ejemplo, lanzar conjuros).

Si se molesta a las avispas, éstas utilizan su mordisco extremadamente doloroso y su aguijón envenenado.

Veneno (Ex): la plaga de avispas inyecta un veneno equivalente al de una avispa gigante Mediana (un TS de Fortaleza CD 18 lo niega) en cada ataque de plaga. El daño inicial y el secundario es el mismo (1d6 Des)

Rasgos de sabandija: una plaga de avispas es inmune a todos los efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos de moral). También tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

PLAGA DE ESCARABEO

Sabandija Mediana (plaga de criaturas Minúsculas)

Dados de golpe: 15d8+60 (127 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30', Ec 30'

CA: 18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, desprevenido 16

Ataque base/Pres: +11/—

Ataque: plaga

Ataque completo: plaga

Daño: plaga 5d6 más disecar

Frente/Alcance: 5'/0'

Ataques especiales: disecar, distracción (CD 21)

Cualidades especiales: plaga superior, rasgos de plaga, rasgos de sabandija

Salvaciones: Fort +13, Ref +7, Vol +6

Características: Fue 1, Des 15, Con 18, Int —, Sab 12, Car 4

Habilidades: —

Dotes: —

Terreno/Clima: desierto y subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o ejército (3-8 plagas)

Valor de desafío: 10

Tesoro: monedas 50%, objetos 50% (no orgánicos)

Alineamiento: siempre neutral

Avance: —

Los escarabeos, que normalmente se encuentran en las profundidades de las criptas subterráneas, son unas criaturas muy numerosas. Comen carne y material orgánico con una rapidez cegadora. Esto los convierte en los guardianes ideales de tumbas, mausoleos, templos y tesoros.

A menos que se trate de un sarcófago herméticamente cerrado, los escarabeos acabarán devorando el cuerpo que supuestamente debían proteger.

Los escarabeos resultan muy bonitos, con caparazones de color negro brillante y baño de azul turquesa, rojo y amarillo. Poseen unas pinzas muy poderosas que pueden rebanar la carne y cortar el hueso con gran facilidad.

Los escarabeos cavan hoyos y túneles cerca de montones de desechos y de material orgánico descompuesto. Como consumen carroña y similares, los escarabeos aceleran la reintroducción de material orgánico corrompido en el entorno.

Afortunadamente los escarabeos no son muy amigos de la luz solar, ni del calor intenso, así que no salen durante mucho tiempo a las arenas barridas por el viento. Como mucho, salen a atacar al desafortunado animal que se ha acercado demasiado a su guarida, pero después se retiran al frescor de la sombra.

COMBATE

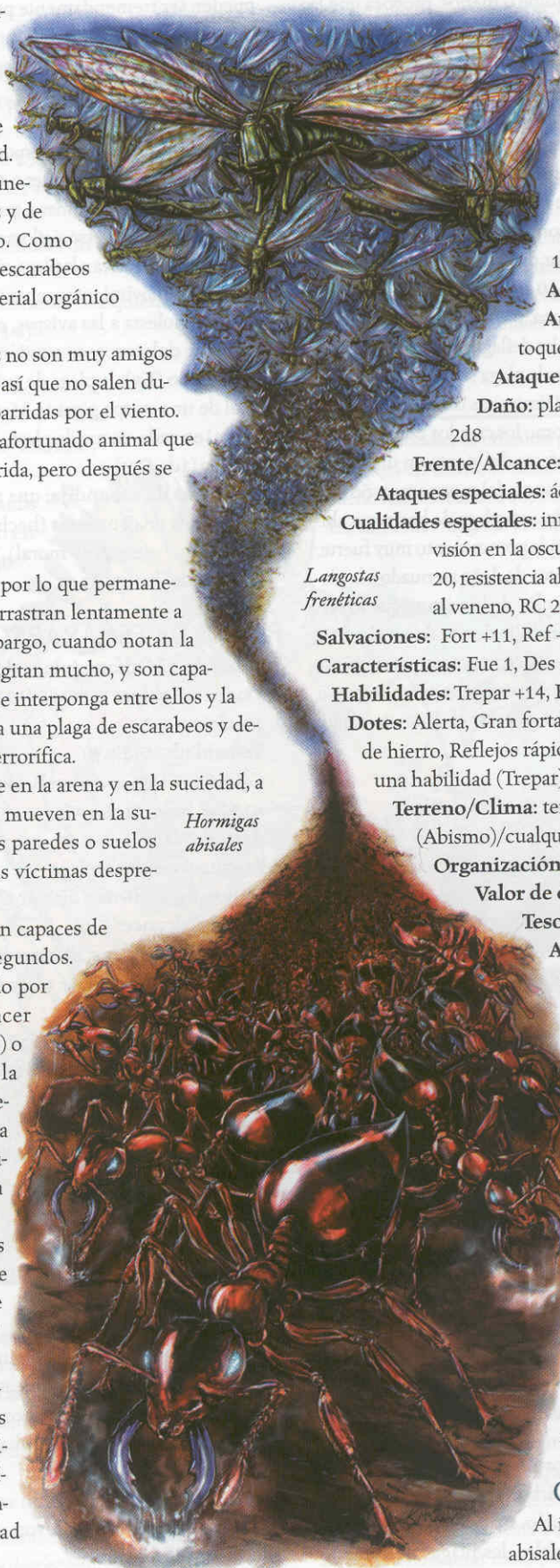
Los escarabeos suelen ser pasivos, por lo que permanecen en un estado durmiente o se arrastran lentamente a la búsqueda de alimento. Sin embargo, cuando notan la presencia de una criatura viva, se agitan mucho, y son capaces de devorar cualquier cosa que se interponga entre ellos y la criatura. Presenciar cómo se acerca una plaga de escarabeos y devora a su víctima, es una imagen terrorífica.

Debido a que pueden enterrarse en la arena y en la suciedad, a la misma velocidad con la que se mueven en la superficie, suelen esconderse en las paredes o suelos de las tumbas, para saltar sobre las víctimas desprevenidas.

Disecar (Ex): los escarabeos son capaces de reducir una presa a la nada en segundos. Todo oponente viviente alcanzado por una plaga de escarabeo debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 21) o sufrirá 1d6 puntos de daño a la Constitución. Cuando la plaga reduce a 0 la Constitución de una criatura, queda totalmente consumida. Lo único que deja la plaga son los objetos no orgánicos.

Plaga superior (Ex): las plagas de escarabeos son especialmente peligrosas e infligen más daño de plaga de lo que puedan indicar sus Datos de golpe

Rasgos de sabandija: una plaga de sabandijas es inmune a todos los efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos de moral). También tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).



Hormigas abisales

Langostas frenéticas

20, resistencia al fuego 20, mente colectiva, inmunidad al veneno, RC 22, rasgos de plaga

Salvaciones: Fort +11, Ref +9, Vol +15

Características: Fue 1, Des 12, Con 16, Int 7, Sab 12, Car 13

Habilidades: Trepar +14, Escuchar +13, Avistar +13

Dotes: Alerta, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro, Reflejos rápidos, Disparo a bocajarro, Soltura con una habilidad (Trepar)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (Abismo)/cualquiera

Organización: solitario o ejército (3-8 plagas)

Valor de desafío: 16

Tesoro: —

Alineamiento: siempre caótica maligna

Avance: —

Las hormigas abisales son la versión infernal de los ejércitos de hormigas: cuerpos quitinosos de 8 pulgadas de color rojo y negro, ojos brillantes multifacetados de color azul, mandíbulas de color púrpura por las que resbala un limo ácido. Se reúnen en los planos Inferiores y cuando un mago maligno o un demonio las convoca, también pueden infestar el plano Material, dejando unos restos medio derretidos tras de sí. Las hormigas abisales no hablan pero sí que entienden el abisal.

COMBATE

Al igual que las marabuntas, las hormigas abisales no tienen gran interés por las tácti-

PLAGA DE HORMIGA ABISAL

Aberración Mediana (plaga de criaturas Diminutas, extraplanaria)

Dados de golpe: 20d8+60 (150 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 40', Tr 20'

CA: 17 (+1 Des, +6 natural), toque 11, desprevenido 16

Ataque base/Pres: +15/—

Ataque: plaga, o escupir ácido +16 toque a distancia

Ataque completo: plaga

Daño: plaga 4d6 más 2d8 ácido; escupir ácido 2d8

Frente/Alcance: 5'/0'

Ataques especiales: ácido, distracción (CD 23), penetración

Cualidades especiales: inmunidad al ácido, resistencia al frío 20, visión en la oscuridad 60', resistencia a la electricidad

20, resistencia al fuego 20, mente colectiva, inmunidad al veneno, RC 22, rasgos de plaga

cas. Como plaga, poseen una pizca de inteligencia y se sabe que se han retirado de ataques infructuosos.

Ácido (Ex): el ataque de plaga de una plaga de hormiga abisal inflige daño por ácido, además del daño normal provocado por las mordeduras y aguijonazos de las criaturas. Además, una plaga de hormigas abisales puede producir un reguero de saliva ácida que actúa como si se tratara de un arma deflagradora, infligiendo 2d8 puntos de daño en un golpe directo y 1d4 puntos de daño por salpicadura, a las criaturas que se encuentren en un radio de 5' del objetivo. Las criaturas alcanzadas directamente por el ácido sufren 1d8 puntos adicionales de daño por asalto después de ser alcanzadas.

Penetración (Sb): el ataque de plaga de una plaga de hormiga abisal penetra en la reducción del daño como si fuera un arma +5.

Mente colectiva (Ex): la plaga de hormiga abisal tiene mente colectiva, lo que la hace susceptible a los conjuros enajenadores. A efectos de dichos conjuros, la plaga es una única criatura de ese tipo de aberración.

Habilidades: la plaga de hormiga abisal recibe un bonificador racial +8 en pruebas de trepar y siempre puede elegir 10 en pruebas de Trepar, incluso si tiene prisa o se ve amenazada.

PLAGA DE LANGOSTA, FRENÉTICA

Sabandija Mediana (plaga de criaturas Minúsculas)

Dados de golpe: 10d8+20 (65 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20', VI 20' (perfecta)

CA: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14

Ataque base/Presas: +7/—

Ataque: plaga

Ataque completo: plaga

Daño: plaga 2d6

Frente/Alcance: 5'/0'

Ataques especiales: distracción (CD 17), pauta hipnótica, frenesí

Cualidades especiales: rasgos de plaga, rasgos de sabandija

Salvaciones: Fort +9, Ref +5, Vol +3

Características: Fue 1, Des 14, Con 14, Int —, Sab 11, Car 16

Habilidades: —

Dotes: —

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitario o enjambre (10-40 plagas)

Valor de desafío: 6

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral maligna

Avance: —

La langosta, que suele ser inofensiva, en ocasiones se alza y crea formas devastadoras. Una plaga de langosta está formada por unas 10.000 criaturas, aunque la plaga lucha y reacciona en el combate como si fuera una criatura única. Vista desde lejos, la plaga tiene el aspecto de una nube negra, aunque los observadores rápidamente se percatarán de movimiento giratorio provocado por los insectos que la conforman.

La mayor amenaza que supone la plaga de langosta es su tamaño. Pueden llegar a ocupar cientos de acres, las plagas de langosta siempre aparecen en grandes números. Hasta las criaturas más poderosas pueden sucumbir ante las incesantes oleadas de plagas de langostas.

COMBATE

Estas criaturas con sus alas de diversos colores y exoesqueletos brillantes, tan engañosamente bonitas, resultan fascinantes y peligrosas al mismo tiempo. Mientras que resulta fácil evitar muchas plagas de sabandijas, hasta las criaturas más ágiles suelen caer presas ante los hipnóticos colores que produce la plaga de langostas frenéticas. Las víctimas se quedan inmóviles, hinchadas de euforia, mientras las voraces langostas se dan un festín con ellas.

Pauta hipnótica (Sb): toda criatura que mire una plaga de langosta frenética, se ve afectada como si se tratara de un conjuro *pauta hipnótica*, lanzado por un hechicero de 6.º nivel. Las criaturas pueden hacer un tiro de salvación de Voluntad (CD 15) para resistirse a su efecto. Se trata de una aptitud enajenadora.

Frenesí (Sb): toda criatura no descerebrada que sufra daño de una plaga de langosta frenética debe tener éxito en una salvación de voluntad (CD 18) o no realizará acción alguna durante 1 asalto completo. Las criaturas afectadas se quedan inmóviles. Se trata de una aptitud enajenadora. Las criaturas frenéticas no se ven distraídas por el ataque de la plaga, porque ni siquiera se dan cuenta de que están siendo atacadas. Pero las criaturas que logran una salvación contra el frenesí de la plaga se ven distraídas (consulta distracción, en la introducción general a las plagas).

Rasgos de sabandija: una plaga de langosta es inmune a todos los efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos de moral). También tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

PLAGA DE LANGOSTA, SANGREINFERNAL

Sabandija Mediana (plaga de criaturas Minúsculas, extraplanaria)

Dados de golpe: 14d8+28 (91 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 20', VI 20' (perfecta)

CA: 19 (+4 Des, +5 natural), toque 14, desprevenido 15

Ataque base/Presas: +10/—

Ataque: plaga

Ataque completo: plaga

Daño: plaga 3d6 más consunción de energía

Frente/Alcance: 5'/0'

Ataques especiales: distracción (CD 19), consunción de energía

Cualidades especiales: reanimar, rasgos de plaga, rasgos de sabandija

Salvaciones: Fort +11, Ref +8, Vol +5

Características: Fue 1, Des 18, Con 14, Int —, Sab 13, Car 11

Habilidades: —

Dotes: —

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo (Abismo)/cualquiera

Organización: solitario o enjambre (10-40 plagas)

Valor de desafío: 8

Tesoro: —

Alineamiento: siempre caótica maligna

Avance: —

Mientras que la langosta común sólo supone una amenaza para las plantas y los cultivos, existen otras razas más mortíferas influidas por una voluntad mágica o infernal, por la que estas criaturas intentan

arrancar la carne de toda criatura con la que se topan. Aunque estas criaturas sean demasiado pequeñas para suponer una amenaza por sí solas, pueden rodear y devorar a las víctimas desprevenidas, rápidamente.

Combate

Creada con la intención de llevar el horror del Abismo a otros planos, la langosta sangreinfernial no sólo se alimenta de la carne de la víctima, también de su fuerza vital. A medida que la plaga de langosta sangreinfernial se desplaza por una región, aquellos que acaban siendo sus víctimas reviven bajo el aspecto de retorcidas formas de muerto viviente y se ven corrompidos no sólo por las fuerzas de la muerte viviente, sino también por todo lo maligno del propio Abismo.

Consumción de energía (Sb): las criaturas vivas atacadas por una plaga de langosta sangreinfernial reciben un nivel negativo. Si el nivel negativo no se quita (mediante un conjuro como *restablecimiento*) antes de que haya pasado un día, el oponente alcanzado debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 19) para quitarlo.

Reanimar (Sb): un humanoide o humanoide monstruoso que resulta muerto por un ataque de consumción de energía por parte de una plaga de langosta sangreinfernial, revive 2d6 horas más tarde en forma de engendro vampírico infernal. Consulta 'Crear engendro vampiro' y la plantilla de infernal del *Manual de monstruos*.

Rasgos de sabandija: una plaga de langosta es inmune a todos los efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos de moral). También tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

PLAGA DE MARABUNTA

Sabandija Mediana (plaga de criaturas Minúsculas)

Dados de golpe: 10d8+20 (65 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30', Tr 20'

CA: 18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +7/—

Ataque: plaga

Ataque completo: plaga

Daño: plaga 2d6 más enfermedad

Frente/Alcance: 5'/0'

Ataques especiales: enfermedad, distracción (CD 17), hiriente

Cualidades especiales: rasgos de plaga, rasgos de sabandija

Salvaciones: Fort +9, Ref +6, Vol +3

Características: Fue 1, Des 16, Con 14, Int—, Sab 11, Car 7

Habilidades: Tregar +3

Dotes: —

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/ templado

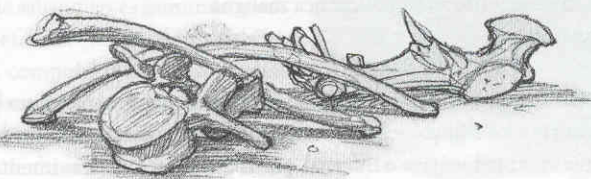
Organización: solitario o ejército (3-8 plagas)

Valor de desafío: 5

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral

Avance: —



La marabunta es una pariente grande y especialmente asquerosa de las hormigas mundanas o de las cosechas. Mide 4 pulgadas, tiene el cuerpo hinchado de color blanco y los ojos naranjas y brillantes. La mandíbula es igual de larga que la cabeza y por dentro tiene un matiz naranja en su interior cortante.

Como criatura descerebrada, la marabunta ni habla ni entiende ningún idioma.

Combate

La marabunta es una fuerza descerebrada de la naturaleza que se arremolina sobre todo lo que encuentra a su paso. Actúa según un instinto muy sofisticado, las hormigas que se sitúan en la vanguardia de la plaga llevan trozos grandes de comida (sobre todo carne ensangrentada) a la reina, que está protegida en el vivaque de la plaga, por un refugio formado por hormigas vivas.

Enfermedad (Ex): toda criatura que recibe daño de una plaga de marabunta debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 17) o contraerá el dolor carmesí. El periodo de incubación es de 1d3 días y la enfermedad inflige 1d6 puntos de daño de Fuerza.

Hiriente (Ex): la herida producida por un ataque de plaga de marabunta, sangra por un punto de daño adicional por asalto posterior. Varias heridas derivadas por estos ataques resultan en una pérdida acumulativa de sangre (dos heridas equivalen a 2 puntos de daño por asalto, y así sucesivamente). Se puede parar la hemorragia sólo mediante una prueba con éxito de Sanar (CD 10) o por la aplicación de algún conjuro *curar*, u otro tipo de conjuro curativo (*sanar*, *círculo curativo* o similares).

Rasgos de sabandija: una plaga de marabunta es inmune a todos los efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos de moral). También tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

Habilidades: las plagas de marabunta reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Tregar y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Tregar, incluso si tienen prisa o se ven amenazadas.

PLAGA DE RATA CRANEAL, MANADA PEQUEÑA

Bestia mágica Mediana (plaga de criaturas Diminutas, extraplanaria)

Dados de golpe: 6d10+12 (45 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40', Tr 20'

CA: 14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, desprevenido 11

Ataque base/Presa: +6/—

Ataque: plaga

Ataque completo: plaga

Daño: plaga 2d6

Frente/Alcance: 5'/0'

Ataques especiales: distracción (CD 15), explosión mental

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', mente colectiva, visión en la penumbra, unión de plagas, rasgos de plaga

Salvaciones: Fort +7, Ref +8, Vol +6

Características: Fue 2, Des 17, Con 14, Int 9, Sab 14, Car 13

Habilidades: Tregar +4, Escuchar +9, Avistar +8

Dotes: Alerta, Conjurar en combate, Voluntad de hierro

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (cualquier plano Exterior)/cualquiera

Organización: plaga

Valor de desafío: 2

Tesoro: —

Alineamiento: Normalmente neutral maligna

Avance: —

La manada pequeña de ratas craneales está formada por unas 75 ratas.

Combate

Aunque esté más limitada en sus acciones que la manada grande, la manada pequeña sigue siendo muy eficaz en las emboscadas y utiliza su aptitud explosión mental para sacar ventaja.

Explosión mental (Sb): este ataque tiene forma de cono de 60'. Toda criatura en este radio debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 14) o resultará aturdida durante 3d4 asaltos. La manada pequeña de rata craneal puede utilizar este poder cada 2 asaltos.

Mente colectiva (Ex): una plaga de ratas craneales tiene mente colectiva, lo que la hace susceptible a los conjuros enajenadores. A efectos de dichos conjuros, la plaga es una única criatura del tipo bestia mágica.

Unión de plagas (Ex): dos manadas pequeñas de ratas craneales se pueden mover por el mismo espacio y unirse en una única plaga, para formar una manada normal. De igual modo, dos manadas normales se pueden unir para formar una manada grande. Este tipo de unión se considera una acción de asalto completo.

Habilidades: las plagas de ratas craneales reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Tregar y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Tregar, incluso si tienen prisa o se ven amenazadas.

PLAGA DE RATA CRANEAL, MANADA NORMAL

Bestia mágica Mediana (plaga de criaturas Diminutas, extraplanaria)

Dados de golpe: 12d10+24 (90 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40', Tr 20'

CA: 14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, desprevenido 11

Ataque base/Presencia: +12/—

Ataque: plaga

Ataque completo: plaga

Daño: plaga 3d6

Frente/Alcance: 5'/0'

Ataques especiales: distracción (CD 18), explosión mental, conjuros

Cualidades especiales: resistencia al frío 10, visión en la oscuridad 60', mente colectiva, visión en la penumbra, unión de plagas, regeneración de plaga, rasgos de plaga, telepatía

Salvaciones: Fort +10, Ref +11, Vol +8



Ratas craneales

Características: Fue 2, Des 17, Con 14, Int 13, Sab 14, Car 13

Habilidades: Tregar +19, Escuchar +19, Avistar +19

Dotes: Alerta, Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro, Conjuros penetrantes

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (cualquier plano Exterior)/cualquiera

Organización: plaga

Valor de desafío: 5

Tesoro: —

Alineamiento: normalmente neutral maligna

Avance: —

Las ratas craneales son como diez mil ojos y orejas siempre dispuestos a descubrir secretos para alguna deidad oscura del saber, están por todas partes: miran, escuchan y comparten la información mediante su extraña mente colectiva.

Casi no se puede distinguir a una rata craneal de cualquier roedor, salvo por el hecho de que se le ve una parte del cerebro que palpita y emite un ligero destello. Como se ve, por sí solas las criaturas son virtualmente idénticas a las ratas normales, lo que ocurre es que nunca se ve a una sola. La manada de ratas craneales tiene mente grupal, es decir, cuantas más ratas, más inteligencia grupal.

La manada normal de ratas craneales está formada por unas 150 ratas.

Las ratas craneales no hablan, pero las manadas normales y grandes pueden comunicarse telepáticamente.

PLAGA

Combate

A pesar de ser peligrosas y desagradables, las ratas craneales no son criaturas agresivas. Evitan los ataques abiertos, porque prefieren las retiradas o las emboscadas. Las ratas craneales utilizan sus conjuros y su aptitud de explosión mental para reducir o incapacitar a las víctimas antes de abalanzarse sobre ellas y después desanjarlas a través de cientos de heridas menudas.

Explosión mental (Sb): este ataque tiene forma de cono de 60'. Toda criatura en este radio debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 17) o resultará aturdida durante 3d4 asaltos. La manada normal de rata craneal puede utilizar esta aptitud a voluntad.

Conjuros: una manada normal puede lanzar conjuros arcanos como si se tratara de un hechicero de 4.º nivel (conjuros/día 6/7/3; conjuros conocidos 6/3/1; salvación CD 11+ nivel del conjuro). La lista típica de conjuros conocidos: 0; *atontar*, *detectar magia*, *llamada*, *mano del mago*, *abrir/cerrar*, *prestidigitación*; 1.º; *hechizar persona*, *retirada expeditiva*, *proyector mágico*; 2.º; *imagen múltiple*.

Mente colectiva (Ex): una plaga de ratas craneales tiene mente colectiva, lo que la hace susceptible a los conjuros enajenadores. A efectos de dichos conjuros, la plaga es una única criatura del tipo bestia mágica.

Unión de plagas (Ex): dos manadas pequeñas de ratas craneales se pueden mover por el mismo espacio y unirse en una única plaga, para formar una manada normal. De igual modo, dos manadas normales se pueden unir para formar una manada grande. Este tipo de unión se considera una acción de asalto completo.

Regeneración de plaga (Ex): cuando los pg de una manada normal se reducen a 0, se convierte en una manada pequeña. Cuando los pg de una manada pequeña se reducen a 0, resulta destruida. Esta transformación es instantánea.

Telepatía (Sb): una manada normal de ratas craneales puede comunicarse telepáticamente con toda criatura que se encuentre en un radio de 80' y que posea un idioma.

Habilidades: las plagas de ratas craneales reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Tregar y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Tregar, incluso si tienen prisa o se ven amenazadas.

PLAGA DE RATA CRANEAL, MANADA GRANDE

Bestia mágica Mediana (plaga de criaturas Diminutas, extraplanaria)

Dados de golpe: 24d10 +48 (180 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40', Tr 20'

CA: 14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, desprevenido 11

Ataque base/Presa: +24/—

Ataque: plaga

Ataque completo: plaga

LAS RATAS CRANEALES Y EL MANUAL DE PSIÓNICA

Si estás utilizando el *Manual de Psiónica*, una manada de ratas normal o grande debería manifestar sus poderes como un psiónico, en vez de lanzar los conjuros como un mago. Ya que la inteligencia es su mejor aptitud, normalmente eligen Metacreatividad como disciplina primaria. Reciben la dote

Daño: plaga 5d6

Frente/Alcance: 5'/0'

Ataques especiales: distracción (CD 24), explosión mental, conjuros

Cualidades especiales: inmunidad al frío, visión en la oscuridad 60', mente colectiva, visión en la penumbra, unión de plagas, RC 26; regeneración de plaga, rasgos de plaga, telepatía

Salvaciones: Fort +16, Ref +19, Vol +12

Características: Fue 2, Des 17, Con 14, Int 19, Sab 14, Car 19

Habilidades: Equilibrio +29, Tregar +31, Concentración +29, Escuchar +31, Averiguar intenciones +31, Avistar +31

Dotes: Alerta, Lucha a ciegas, Conjurar en combate, Conjuros penetrantes mayores (Evocación), Conjuros penetrantes mayores (A), Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro, Reflejos rápidos, Soltura con una escuela de magia (Evocación), Conjuros penetrantes

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (cualquier plano Exterior)/ cualquiera

Organización: plaga

Valor de desafío: 11

Tesoro: —

Alineamiento: normalmente neutral maligna

Avance: —

La manada grande de ratas craneales está formada por unas 300 ratas.

Combate

Las manadas grandes tienen las mismas tácticas que las manadas más pequeñas, aunque pueden utilizar unos conjuros más eficaces.

Explosión mental (Sb): este ataque tiene forma de cono de 60'. Toda criatura en este radio debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 23) o resultará aturdida durante 3d4 asaltos. La manada grande de rata craneal puede utilizar esta aptitud a voluntad.

Conjuros: una manada grande puede lanzar conjuros arcanos como si se tratara de un hechicero de 10.º nivel (conjuros/día 6/7/7/6/3; conjuros conocidos 9/5/4/3/2/1; salvación CD 14+ nivel del conjuro). La lista típica de conjuros conocidos: 0; *luzes danzantes*, *atontar*, *detectar magia*, *llamada*, *sonido fantasma*, *mano del mago*, *abrir/cerrar*, *prestidigitación*, *leer magia*; 1.º; *hechizar persona*, *retirada expeditiva*, *proyector mágico*, *rayo de debilitamiento*, *contacto electrizante*; 2.º; *contorno borroso*, *apertura*, *imagen múltiple*, *ver lo invisible*; 3.º; *bola de fuego*, *rayo relampagueante*, *ralentizar*; 4.º; *contagio*, *escudo de fuego*; 5.º; *inmovilizar monstruo*.

Mente colectiva (Ex): una plaga de ratas craneales tiene mente colectiva, lo que la hace susceptible a los conjuros enajenadores. A efectos de dichos conjuros, la plaga es una única criatura del tipo bestia mágica.

Unión de plagas (Ex): dos manadas pequeñas de ratas craneales se pueden mover por el mismo espacio y unirse en una única

Manifestación de combate en lugar de Conjurar en combate, Poder penetrante y Penetración de poder mayor, en vez de las dotes Conjuros penetrantes y Conjuros penetrantes mayores, y Soltura psiónica (Metacreatividad) y Foco psiónico mayor en vez de las dotes Soltura con una escuela de magia y Soltura mayor con una escuela de magia.

plaga, para formar una manada normal. De igual modo, dos manadas normales se pueden unir para formar una manada grande. Este tipo de unión se considera una acción de asalto completo.

Regeneración de plaga (Ex): cuando los pg de una manada grande se reducen a 0, no se dispersa. Lo que le ocurre es que se transforma en una manada normal. De igual forma, cuando los pg de una manada normal se reducen a 0, se convierte en una manada pequeña. Finalmente, cuando los pg de una manada pequeña se reducen a 0, resulta destruida. Esta transformación es instantánea.

Telepatía (Sb): una manada grande de ratas craneales puede comunicarse telepáticamente con toda criatura que se encuentre en un radio de 80' y que posea un idioma.

Habilidades: las plagas de ratas craneales reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Tregar y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Tregar, incluso si tienen prisa o se ven amenazadas.

Dotes: la dote de Soltura mayor con una escuela de magia aumenta a +4 el tiro de salvación CD, para la evocación de los conjuros de la plaga, en vez del +2 dado por la soltura con una escuela de magia. La dote de Conjuros penetrantes mayores aumenta el bonificador de la plaga a +4, en pruebas de Conjuros penetrantes, en vez del +2 dado por los Conjuros penetrantes.

PLAGA DE VÍBORAS

Animal Mediano (plaga de criaturas Diminutas)

Dados de golpe: 5d8+5 (27 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 15', Tr 15'

CA: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +3/—

Ataque: plaga

Ataque completo: plaga

Daño: plaga 1d6 más veneno

Frente/Alcance: 5'/0'

Ataques especiales: distracción (CD 13), veneno

Cualidades especiales: mente colectiva, visión en la penumbra, olfato, rasgos de plaga

Salvaciones: Fort +5, Ref +6, Vol +2

Características: Fue 1, Des 15, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 2

Habilidades: Equilibrio +10, Tregar +12, Escondarse +8,

Escuchar +7, Avistar +7

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/ templado/cualquiera

Organización: plaga

Valor de desafío: 3

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral

Avance: —

Una sola serpiente, que no mide más de un pie de largo, no suele suponer una amenaza para los aventureros ocasionales, sin que importe la virulencia de su veneno. Sin embargo, encontrarse con más de cien de ellas retorciéndose y formando una sola masa, constituye una pesadilla viviente.

Las serpientes que forman la plaga de víboras miden entre 8 y 12", tienen las escamas negras adornadas con bandas rojas, naranjas o amarillas o con marcas en forma de flecha.

Cuando adoptan la forma de plaga, crean una alfombra viviente de serpientes sinuosas que reptan las unas sobre las otras, así como sobre todo lo que se encuentran en su camino: muerden e inoculan sus veneno mortal.

Combate

El veneno de una sola víbora Diminuta es doloroso, pero no mortal; sin embargo, varias dosis pueden tumbar a un elefante.

Las plagas de víboras atacan a la presa con su veneno, luego se dan un festín con su carne aún caliente.

Se puede convocar a la plaga de víboras mediante un conjuro *convocar aliado natural* VI.

Veneno (Ex): la plaga de víboras inocula su veneno (un TS de Fortaleza CD 13 lo niega) en cada ataque de plaga. El daño inicial y el secundario es el mismo (1d4 Con).

Mente colectiva (Ex): la plaga de víboras tiene mente colectiva, lo que la hace susceptible a los conjuros enajenadores. A efectos de dichos conjuros, la plaga es una única criatura de ese tipo de animal.

Olfato: la plaga de víboras puede detectar a los enemigos que se aproximan o esconden y husmean, rastreándolos mediante el olfato.

Habilidades: las plagas de víboras reciben un bonificador racial +4 en pruebas de Escondarse, Escuchar y Avistar, y un bonificador racial +8 en pruebas de Equilibrio. Utilizan su modificador de Destreza en pruebas de Tregar y reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Tregar y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Tregar, incluso si tienen prisa o se ven amenazadas.

PLANODEUDO

Las criaturas que tienen lazos sanguíneos con los ajenos se llaman "planodeudos". Debido a su herencia ajena, los planodeudos presentan unas características muy poco frecuentes, que se transmiten durante generaciones a los descendientes de la criatura planodeuda originaria. Aunque el meluth, el mecanatrix, el shyft y el wispling que se presentan a continuación comparten varias características, también suelen adoptar las creencias culturales del lugar en el que habitan.

COMBATE

Cada uno de los planodeudos que aparecen en esta sección utilizan diferentes tácticas. A pesar de todo, también comparten ciertas características.

Rasgos de ajeno: los planodeudos tienen visión en la oscuridad (distancia de 60') y no se les puede revivir ni resucitar (aunque un conjuro *deseo* o *milagro* les puede devolver la vida).

PERSONAJES PLANODEUDOS

La clase predilecta del *méluth* es el clérigo. La clase predilecta del *mecanátrix* es el guerrero. Los *mecanátrix* que no entran en combate son más tendentes a ser expertos que plebeyos. La clase predilecta del *shyft* es el pícaro. La clase predilecta del *wispling* es el pícaro.

MECANÁTRIX

Ajeno Mediano

Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 20'

CA: 18 (-1 Des, +6 cota de bandas, +2 escudo de acero grande, +1 natural), toque 9, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +1/+1

Ataque: hacha de guerra +1 c/c

Ataque completo: hacha de guerra +1 c/c

Daño: hacha de guerra 1d8

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: *contacto electrizante*

Cualidades especiales: resistencia al frío 5, curación eléctrica, resistencia al fuego 5, rasgos de ajeno

Salvaciones: Fort +5, Ref +1, Vol +2

Características: Fue 10, Des 8, Con 13, Int 13, Sab 10, Car 9

Habilidades: Artesanía (tres cualesquiera) +5, Saber (cualquiera) +5, Saber (arquitectura e ingeniería) +5, Oficio (ingeniero de asedio) +9, Escuchar +4, Buscar +5, Avistar +6

Dotes: Gran fortaleza

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o equipo (2-4)

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente legal neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +1

El *mecanátrix* es un planodeudo que descende de unos extraños seres mecánicos que habitan en el plano de *Mechanus*.

El aspecto del *mecanátrix* es el de un humano, pero tiene uno o más rasgos mecánicos o inorgánicos. La mayoría de los *mecanátrix* son de piel lisa de tono ligeramente metálico. Muestran una fría racionalidad y tienen una actitud muy seria frente a la vida.

Como corresponde a su naturaleza, el *mecanátrix* siente una gran afinidad por los objetos mecánicos de todas las clases. Entiende de forma innata la ingeniería y todo tipo de artesanía. Los *mecanátrix* que tienen una forma de pensar marcial, son unos excelentes ingenieros de asedio.

Al igual que otros planodeudos, el *mecanátrix* nunca acaba de encajar por completo en ninguna sociedad. La mayoría de las sociedades humanas rehuyen de ellos, mientras que los oriundos de *Mechanus* los consideran seres manchados e impuros. Por ello suelen ser solitarios, aunque les traiga sin cuidado dicha falta de contacto social.

La mayoría de los *mecanátrix* son unos férreos creyentes de la ley y hacen todo lo que está en sus manos para combatir el caos y apaciguar zonas en conflicto.

Combate

A pesar de su valor, el *mecanátrix* prefiere evitar el combate ya que lo considera motivo de destrucción y despilfarro. Sin embargo, si se ve abocado a luchar ataca con tácticas muy inteligentes.

El *mecanátrix* no sólo es inmune a la electricidad, sino que además le cura. Por eso incita a los oponentes que utilizan ataques eléctricos.

Contacto electrizante (St): el *mecanátrix* puede hacer uso de *contacto electrizante* una vez al día, como si fuera lanzado por un hechicero de 1.^{er} nivel o por el nivel del PJ *mecanátrix*, dependiendo de cual sea mayor.

Curación eléctrica (Ex): debido a la afinidad que siente el *mecanátrix* por la electricidad, todo ataque eléctrico que se le lance, le cura 1 punto de daño por cada 3 puntos de daño que debería llevarse. El *mecanátrix* no tiene derecho a tiro de salvación contra los efectos eléctricos.

Habilidades: el *mecanátrix* recibe un bonificador racial +2 en pruebas de Avistar y un bonificador racial +4 en pruebas de Saber (arquitectura e ingeniería).

MÉLUTH

Ajeno Mediano

Dados de golpe: 1d8+2 (6 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 20'

CA: 13 (-1 Des, +3 armadura de cuero tachonado, +1 escudo pequeño), toque 9, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +1/+1

Ataque: hacha de batalla +2 c/c, o ballesta ligera +0 a distancia

Ataque completo: hacha de batalla +2 c/c, o ballesta ligera +0 a distancia

Daño: hacha de batalla 1d8, ballesta ligera 1d8

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: —

Cualidades especiales: rasgos de enano, martillo infame, rasgos de ajeno

Salvaciones: Fort +4, Ref +1, Vol +2

Características: Fue 11, Des 8, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10

Habilidades: Tasación +0 (piedra o metal +2), Equilibrio +3, Tregar +4, Concentración +6, Artesanía (metalurgia) +6, Artesanía (albañilería) +6, Saltar +4, Saber (arquitectura e ingeniería) +4, Supervivencia +4

Dotes: Soltura con las armas (hacha de batalla)

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente legal maligno

Avance: Según clase de personaje

Ajuste de nivel: +1

Los *méluth* son planodeudos que descenden de enanos y diablos. El *méluth* tiene el aspecto de un enano muy robusto de rasgos in-



fernales que recuerdan a sus antepasados de origen diabólico. Los rasgos más frecuentes del méluth son ojos rojos, dedos largos de forma antinatural y un cuerpo sin apenas vello. Al méluth le gustan mucho los colores oscuros y suele llevar armaduras de pinchos.

Aunque en muchos aspectos sean iguales a sus ancestros enanos, los méluth son más adeptos a la interacción social debido a su sangre infernal. Suelen hacer uso de sus habilidades sociales innatas para alcanzar puestos de poder dentro de la sociedad enana.

El méluth habla común, enano e infracomún.

Combate

El méluth es directo y ordenado en el combate. Cuando aparecen en gran cantidad, utilizan formaciones y estrategias muy sofisticadas.

Rasgos de enano (Ex): el méluth recibe un bonificador racial +1 en tiradas de ataque contra orcos y trasgoides, un bonificador racial +2 en salvaciones contra los conjuros y las aptitudes sortilegas, un bonificador racial +2 en salvaciones de Fortaleza contra todo tipo de venenos y un bonificador de esquivas contra los gigantes. También tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60', afinidad con la piedra (bonificador racial +2 en pruebas para percatarse de trabajos inusuales en piedra; puede hacer una prueba de trabajo en piedra inusual como si estuviera buscando activamente, cuando está en un radio de 10' y pudiera utilizar la habilidad de Buscar para encontrar trampas hechas con piedra, al igual que haría un pícaro; intuir profundidad) y un bonificador racial +2 en pruebas de Tasación y en las pruebas de Artesanía u Oficio relacionadas con la piedra y el metal.

Martillo infame (Sb): una vez al día, el méluth puede inferir al arma cuerpo a cuerpo la aptitud especial sacrilega. Este efecto dura 1 minuto.

SHYFT

Ajeno Mediano

Dados de golpe: 1d8 (4 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 30'

CA: 14 (+1 Des, +3 armadura de cuero tachonado), toque 11, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +1/+0

Ataque: espada corta +0 c/c, o ballesta ligera +2 a distancia

Ataque completo: espada corta +0 c/c, o ballesta ligera +2 a distancia

Daño: espada corta 1d6-1, ballesta ligera 1d8

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: —

Cualidades especiales: resistencia al frío 5, *excursión etérea*, resistencia al fuego 5, visión en la penumbra, rasgos de ajeno, resistencia al sonido 5

Salvaciones: Fort +2, Ref +3, Vol +3

Características: Fue 8, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 13, Car 9

Habilidades: Engañar +3, Esconderse +8, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +8, Buscar +4, Averiguar intenciones +3, Juego de manos +4, Avistar +5

Dotes: Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: subterráneo o terrestre/cualquiera

Organización: solitario, partida (2-8) o clan (11-20)

Valor de desafío: 1

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +3

Méluth

Mecanátrix

Wispling

Shyft



El shyft es un planodeudo que desciende de una de las razas nativas del plano Etéreo. Aunque no pertenezca por completo ni al plano Etéreo ni al Material, tiene la aptitud de entrar y salir de cada uno de dichos planos. El shyft suele tener el aspecto de un humano normal y modesto. De hecho es muy fácil pasarlo por alto y olvidarlo. Prefiere llevar ropajes sencillos y oscuros que no llamen la atención. Al shyft no le importa en absoluto resultar tan discreto, de hecho es algo que utiliza a su favor. Es un espía excelente ya que puede escuchar las conversaciones de los demás desde el plano Etéreo para vender después dicha información al mejor postor. También se sabe que el Shyft es experto en el asesinato, el robo y otros delitos.

El shyft habla común.

Combate

El shyft casi nunca ataca al oponente de forma directa, prefiere utilizar la cautela, la emboscada y varias trampas para asegurarse la victoria. Hace uso de su aptitud *excursión etérea* para desplazarse al plano Etéreo, esperando a que llegue el momento justo para atacar, o para huir de una amenaza del plano Material.

Excursión etérea (St): una vez al día el shyft puede hacer una *excursión etérea* como si se tratara de un clérigo de 9º nivel, o de su nivel de personaje, dependiendo de cual sea el mayor.

Habilidades: el shyft recibe un bonificador racial +4 en pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente.

WISPLING

Ajeno Pequeño

Dados de golpe: 1d8 (4 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 20'

CA: 16 (+1 tamaño, +2 Des, +2 armadura de cuero, +1 escudo pequeño de madera), toque 13, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +1/-4

Ataque: espada corta +1 c/c, o ballesta ligera +4 a distancia

Ataque completo: espada corta +1 c/c, o ballesta ligera +4 a distancia

Daño: espada corta 1d6-1, ballesta ligera 1d8

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: —

Cualidades especiales: cambio de aspecto, rasgos de mediano, rasgos de ajeno

Salvaciones: Fort +3, Ref +5, Vol +3

Características: Fue 8, Des 14, Con 11, Int 13, Sab 11, Car 10

Habilidades: Engañar +4, Trepar +5, Disfrazarse +4, Escondarse

+10, Saltar +5, Escuchar +6, Mov. sigilos. +8, Buscar +5, Avistar +4

Dotes: Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente maligno (cualquiera)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +1

El wispling es un planodeudo que desciende de los medianos y los demonios.

Debido a esta herencia relacionada con el fuego demoníaco y el caos, este vástago de la raza mediana personifica todo lo pequeño, rápido y engañoso. El wispling no puede permanecer quieto y sus travesuras y bromas van de lo cruel a lo mortal.

Se distingue del resto de los humanoides Pequeños por su piel de tono marrón claro, su pelo rojo y brillante y sus rasgos angulosos. Aunque su herencia demoníaca le otorga la capacidad de ocultarse tras otras muchas razas, al wispling le gusta mucho resaltar entre la multitud, vistiendo unos ropajes muy brillantes.

El wispling habla común.

Combate

Velocidad, instinto y crueldad son los rasgos característicos del wispling, lo que hacen de él un enemigo mucho más letal de lo que su tamaño y su pequeña constitución parecen indicar. El wispling siempre ataca mediante emboscadas, e intenta escaparse de la batalla antes de verse arrinconado por enemigos más grandes.

Cambio de aspecto (Sb): el wispling puede hacer uso de cambio de aspecto una vez al día, como si fuera un conjuro lanzado por un hechicero de 1.º nivel.

Rasgos de mediano (Ex): el wispling recibe un bonificador de moral +2 en TS contra el miedo, y un bonificador racial +1 en todos TS, un bonificador racial +1 en tiradas de ataque con un arma arrojada y un bonificador racial +2 en pruebas de Trepar, Saltar, Escuchar y Moverse sigilosamente.

QUT-MAREN

Muerto viviente Mediano

Dados de golpe: 10d12 (65 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30'

CA: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +5/+8

Ataque: golpetazo +9 c/c

Ataque completo: 2 golpetazos +9 c/c

Daño: golpetazo 1d6+3 más 1d6 ácido

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: sangre cáustica, comandar muertos vivientes, mirada horripilante, escupir sangre

Cualidades especiales: inmunidad al ácido, resistencia a la electricidad 15, curación rápida 4, resistencia al fuego 15, resistencia a la expulsión +2, rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +9

Características: Fue 16, Des 13, Con —, Int 13, Sab 14, Car 15

Habilidades: Trepar +16, Escondarse +14, Escuchar +14,

Moverse sigilosamente +18, Buscar +8, Avistar +14

Dotes: Alerta, Lucha a ciegas, Ataque poderoso, Soltura con las armas (golpetazo)

Terreno/Clima: subterráneo

Organización: solitario, pareja o banda (3-6)

Valor de desafío: 7

Tesoro: —

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: —

La qut-maren es una criatura muerta viviente repugnante creada por los clérigos de Kiaransal. Estos clérigos tienen la costumbre de desollar a sus enemigos (NdC: normalmente, las clérigas de Lolth), es decir, les arrancan la piel, para después animarlas bajo esta horripilante forma.

La qut-maren conserva la forma general que poseía en vida, aunque sin piel ni grasa a la vista, tan sólo está formada por músculos y huesos. Una sangre cáustica emana constantemente de su cuerpo. Sin embargo, al contrario que los zombis, con los que guardan un cierto parecido, la qut-maren no es descerebrada ni tendente a la descomposición.

COMBATE

La qut-maren lucha con fiereza e inteligencia, sacando todo el partido posible a sus ataques de escupir sangre y mirada horripilante antes de aproximarse al enemigo. En grupo, lo que suelen hacer es ocuparse de un enemigo por turno, es decir, que no reparten sus ataques entre un grupo entero de oponentes.

Sangre cáustica (Ex): todo objetivo alcanzado por el ataque de golpe de la qut-maren, sufre 1d6 puntos adicionales de daño por ácido de la sangre cáustica de la criatura. Las criaturas que ataquen a la qut-maren con armas naturales o con ataques sin armas, también sufren 1d6 puntos de daño por ácido.

Comandar muertos vivientes (Sb): la qut-maren comanda muertos vivientes como si se tratara de un clérigo maligno de 5.º nivel. No puede reprender muertos vivientes, pero puede disipar la expulsión o puede reforzar a otros muertos vivientes.

Mirada horripilante (Sb): una criatura viva que se encuentre en un radio de 30' de la mirada sin vida de la qut-maren, debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 17) o resultará aterrada. Las criaturas aterradas pierden su bonificador de Destreza a la Clase de Armadura (en caso de tenerla) y no pueden realizar acción alguna. Los enemigos reciben un bonificador +2 en tiradas de ataque para atacar a los PJs aterrados.

Escupir sangre (Ex): una vez cada 1d4 asaltos, como acción estándar, la qut-maren puede escupir una gota de su sangre ácida como si fuera un ataque con un arma deflagradora. La qut-maren debe hacer un ataque de toque a distancia para atacar a su objetivo. Dicho ataque tiene un incremento de distancia de 10', con una distancia máxima de cinco incrementos de distancia. Esta gota inflige 2d6 puntos de daño por ácido en un golpe directo y 2 puntos de daño por ácido a todas las criaturas en un radio de 5' de donde cae.

Curación rápida (Ex): la qut-maren recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 4 por asalto, mientras que posea al menos 1 punto de golpe. La curación rápida no recupera los puntos de golpe perdidos por hambre, sed o asfixia y no permite a la

qut-maren que los miembros perdidos se regeneren o se vuelvan a ensamblar.

Resistencia a la expulsión (Ex): la qut-maren es tratado como un muerto viviente con 2 Dados de Golpe más de los que realmente tiene, con respecto a expulsar, reprender, comandar o reforzar.

Rasgos de muerto viviente: la qut-maren es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, dormir, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos de muerte, los efectos nigrománticos (a menos que afecten específicamente a los muertos vivientes) y a cualquier otro efecto que precise una salvación de Fortaleza, a menos que también funcione sobre objetos. No está sujeta a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o muerte por daño masivo. A la qut-maren no se le puede revivir y la resurrección sólo funciona si lo desea. La qut-maren tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

Habilidades: la qut-maren recibe un bonificador racial +4 en pruebas de Moverse sigilosamente y Avistar.

Qut-maren



SW

RILMANI

Según se dice, el universo está compuesto por fuerzas, elementos e ideas opuestos: el bien y el mal, la luz y la oscuridad, el calor y el frío. Al parecer, la interacción entre estas fuerzas y conceptos es lo que define todo.

Sin embargo, los rilmani serían los primeros en mostrarse en desacuerdo con esta contraposición. Según ellos, entre todas estas fuerzas e ideas existe un término medio, una neutralidad, una sombra oculta, un consuelo. Los rilmani sostienen que estos fenómenos y conceptos se encuentran en el corazón de la naturaleza de la existencia y que el conflicto entre fuerzas opuestas, como el bien y el mal, amenaza dicha existencia.

Los rilmani viven para proteger ese término medio y para corregir los desequilibrios que pudieran ponerlo en peligro o destruirlo. Cuando las fuerzas del mal, o del bien, amenazan con inundar un mundo el rilmani se encarga de arreglar las cosas.

Los rilmani hablan su propio idioma además de común e infra-común.

COMBATE

Los rilmani prefieren no verse envueltos en ningún tipo de conflicto hasta que no se pueda intuir su desenlace. Siempre están dispuestos a aconsejar y actuar, ya sea apoyando o entorpeciendo a uno de los bandos, con tal de que se proteja el equilibrio de poder y la existencia de ese terreno intermedio.

Los rilmani utilizan su aptitud *polimorfarse* para disfrazarse y detectar los alineamientos y las motivaciones de quienes les rodean.

Si se produce un desequilibrio, suelen infiltrarse en el conflicto con el aspecto de algún tipo de criatura que ya esté implicada en él.

Rasgos de ajeno: los rilmani tienen visión en la oscuridad (60' de distancia) y no se les puede revivir ni resucitar (aunque un conjuro *deseo* o *milagro* les puede devolver la vida).

Rasgos rilmani: los rilmani son inmunes a la electricidad y al veneno, además tienen resistencia al ácido y al sonido 20.

Aptitudes sortilegas: a voluntad *comprensión idiomática, detectar el caos, detectar el mal, detectar el bien, detectar la ley, detectar magia, detectar pensamientos, caída de pluma, santuario, don de lenguas*; 3/día *polimorfarse*. Nivel de lanzador 17.º (árumac), 12.º (cúprilac), 9.º (férrumac); salvación CD 18 + nivel del conjuro (árumac), 16 + nivel del conjuro (cúprilac), 15 + nivel del conjuro (férrumac).

Además todos los rilmani tienen aptitudes sortilegas exclusivas según su tipo (consulta más abajo).

Convocar rilmani (St): el rilmani puede convocar a otro como si se tratara de un conjuro *convocar monstruo*, aunque con diferentes grados de éxito. Tira d% y compara el resultado con el incremento de dados que aparece en la descripción específica del rilmani (si convocar no es algo automático): si no se tiene éxito, ningún rilmani responderá a la convocación. Las criaturas convocadas vuelven al lugar de donde vinieron 1 hora después. Un rilmani convocado no puede utilizar su propia aptitud de convocar durante 1 hora.

PERSONAJES RILMANI

La mayoría de los rilmani avanzan incrementando sus DG, aunque otros eligen avanzar como PJs. La clase predilecta del árumac es el clérigo. La clase predilecta del cúprilac es el pícaro. La clase predilecta del férrumac es el guerrero. El nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ rilmani es su nivel de clase más el modificador correspondiente: árumac +25, cúprilac +17, férrumac +13. Por lo tanto, un guerrero férrumac de 1.º nivel, tiene un NEP de 14, lo que equivale a un personaje de 14.º nivel.

ÁURUMAC

Ajeno Grande (extraplanario)

Dados de golpe: 16d8+112 (184 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 50'

CA: 36 (-1 tamaño, +1 Des, +12 +4 *armadura completa*, +14 natural), toque 10, desprevenido 35

Ataque base/Pres: +16/+26

Ataque: *alabarda enorme* +3 +25 c/c

Ataque completo: *alabarda enorme* +3 +25/+20/+15/+10 c/c

Daño: *alabarda enorme* +3 2d6+12 más antítesis

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: antítesis, aptitudes sortilegas, *convocar rilmani*

Cualidades especiales: RD 30/+3, curación rápida 5, rasgos de ajeno, rasgos de rilmani, RC 30, convocar armadura, convocar arma

Salvaciones: Fort +17, Ref +14, Vol +17

Características: Fue 23, Des 19, Con 24, Int 23, Sab 24, Car 26

Habilidades: Concentración +26, Artesanía o Saber (siete cualesquiera) +25, Diplomacia +29, Escuchar +26, Buscar +25, Averiguar intenciones +26, Conocimiento de conjuros +26, Avistar +26, Supervivencia +7 (+9 seguir rastros)

Dotes: Hendedura, Gran hendedura, Pericia, Derribo mejorado,

Ataque poderoso, Soltura con las armas (*alabarda*)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (tierras

Exteriores)/cualquiera

Organización: solitario o mensajero (2-4)

Valor de desafío: 17

Tesoro: monedas no, bienes doble, objetos estándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 17-32 PG (Grande); 33-48 PG (Enorme)

Ajuste de nivel: +9

Los árumac son los rilmani más poderosos y por ello, los líderes *de facto* de su raza.

Algunos cúprilac y férrumac se irritan por dicha norma, ya que los árumac en ocasiones tratan a los rilmani menores como peones prescindibles dentro de sus complejos planes. Además, utilizan su aptitud para bloquear el pensamiento, lo que desbarata el medio de los rilmani menores para adivinar sus verdaderos propósitos. Cuando los árumac se presentan bajo su forma natural, tienen el aspecto de unos humanoides fuertemente musculados, con un tono de piel dorado y del tamaño aproximado de los ogros. Al contrario que esas asquerosas criaturas, los árumac no tienen pelo, pero sí tienen una piel muy suave. Debido a su belleza inmaculada y su presencia pacificadora, las criaturas se sienten muy a gusto con ellos.

Los árumac representan la vertiente diplomática y estratégica de los rilmani. Cuando se implican de forma personal en un asunto de equilibrio, es porque todos los medios furtivos que tenían a su alcance han fallado. Se presentan desarmados y sin armadura, lo que incita abiertamente a dialogar sobre el problema del momento, para tratar de hallar el término medio. Si esta táctica no funciona, de repente, se produce un destello y aparecen las armas y la armadura de la criatura, así que el rilmani consigue mediante la violencia lo que no ha logrado con las palabras.

Además de hablar rilmani, común e infracomún, los árumac hablan abisal, celestial, dracónico, infernal y silvano.

Combate

El árumac no suele iniciar los combates, porque prefiere usar la fuerza física sólo como último recurso. Sin embargo, en el cuerpo a cuerpo es un formidable oponente, capaz de infligir un gran daño con cada movimiento mortífero de su alabarda. Normalmente el árumac sobrevuela al enemigo y realiza intentos de derribo sin utilizar su aptitud de antítesis ni la furia completa en sus ataques, a menos que vea que el enemigo no piensa ceder.

Antítesis (Sb): toda criatura alcanzada por el ataque cuerpo a cuerpo del árumac, o que lo toque con un ataque de arma natural, o en un ataque sin armas, sufre un tipo de daño dependiente del tipo de variedad que represente su alineamiento, en comparación con el neutral. Las criaturas caóticas sufren 2d6 puntos de daño legal. Las criaturas legales sufren 2d6 puntos de daño caótico. Las criaturas malignas sufren 2d6 puntos de daño sagrado. Las criaturas buenas sufren 2d6 puntos de daño sacrílego. Por lo tanto, una criatura de alineamiento bueno caótico sufrirá 4d6 puntos adicionales de daño (2d6 legales, 2d6 sacrílegos) cada vez que sea atacada por el árumac. El árumac puede detener o mantener esta aptitud como acción gratuita.

Aptitudes sortilegas: a voluntad *hechizar monstruo, cono de frío, disipación mayor, círculo mágico contra el caos, círculo mágico contra el mal, círculo mágico contra el bien, círculo mágico contra la ley, proyectil mágico, sugestión de masas, teleportar sin error* (sólo a sí mismo más una carga máxima de objetos.); 3/día *exorcismo, volar, sanar, mente en blanco, rociada prismática, visión verdadera*. Nivel de lanzador 17.; salvación CD 18+ nivel del conjuro.

Convocar rilmani (St): una vez al día el áurumac puede convocar automáticamente a 2d4 férrumac o 1d2 cúprilac (a elección del áurumac).

Curación rápida (Ex): el áurumac recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 5 por asalto, mientras posea al menos 1 punto de golpe. La curación rápida no recupera los puntos de golpe perdidos por hambre, sed o asfixia y no permite al áurumac que los miembros perdidos se regeneren o se vuelvan a ensamblar.

Convocar armadura (Sb): el rilmani áurumac no lleva armadura, pero cuando presente la amenaza de un ataque, le aparece sobre el cuerpo una *armadura completa +4* dorada y semitranslúcida, justo a tiempo para defenderse del ataque y una vez que éste finaliza, vuelve a desaparecer. No se puede evitar la presencia de dicha armadura, pero se puede suprimir en un *campo antimagia*. La armadura nunca afecta a la velocidad del áurumac, ni al peso que lleve, ni a las pruebas de habilidad.

Convocar arma (Sb): el áurumac puede armarse instantáneamente convocando de forma mágica una *alabarda +3* Enorme y dorada. Cuando el arma se separa del áurumac, desaparece. El áurumac puede convocar o disipar su propia arma como acción gratuita.

CÚPRILAC

Ajeno Mediano
(extraplanario)

Dados de golpe: 12d8+60 (114 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40', Tr 20'

CA: 32 (+7 Des, +15 natural), toque 17, desprevenido 32

Ataque base/Presa: +12/+16

Ataque: *estoque +2 +21 c/c*, o *arco largo compuesto +1 veloz +20 a distancia*

Ataque completo: *estoque +2 +21/+16/+11 c/c*, o *arco largo compuesto +1 veloz +20/+15/+10 a distancia*



Aurumac

Daño: *estoque +2 1d6+8, arco largo compuesto +1 veloz 1d8+1*

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: *ataque furtivo +3d6, aptitudes sortilegas, convocar rilmani, golpes rápidos*

Cualidades especiales: RD 20/+2, esconderse a simple vista, rasgos de ajeno, rasgos de rilmani, RC 25, convocar rilmani, sentir trampas, esquiua asombrosa

Salvaciones: Fort +13, Ref +15, Vol +12

Características: Fue 19, Des 24, Con 20, Int 18, Sab 19, Car 23

Habilidades: Equilibrio +12, Engañar +21, Preparar +22,

Concentración +14, Diplomacia +20, Disfrazarse +16(+18 actuar), Escapismo +14, Falsificar +14, Reunir información +16,

Esconderse +16, Intimidar +18, Saltar +14, Escuchar +14, Moverse

sigilosamente +16, Buscar +14,

Averiguar intenciones +14, Avistar

+14, Supervivencia +4 (+6 seguir

rastros), Píruetas +16

Dotes: Esquiua, Disparo a

bocajarro, Disparo preciso,

Disparo rápido, Sutilidad con las

armas

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (tierras

Exteriores)/cualquiera

Organización: solitario o

escuadra (2-8)

Valor de desafío: 12

Tesoro: monedas no, bienes doble, objetos estándar

Cúprilac

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 13-24 PG (Mediano); 25-36 PG (Grande)

Ajuste de nivel: +5

Los cúprilac son los asesinos y espías dentro de los rilmani. Cuando se puede corregir un desequilibrio, "eliminando" a un individuo en particular o a un grupo pequeño, son los cúprilac quienes se encargan de ello.

Al igual que el áurumac, el cúprilac no tiene pelo y presenta el aspecto de una persona flexible y algo demacrada de piel cobriza, aunque muy pocas criaturas lleguen a verlo. El cúprilac casi nunca viaja sin llevar miles de disfraces.

Los cúprilac crean telas de mentiras y engaños bajo la forma de bardos maestros, mediante la improvisación de una hermosa música. Al estar muy seguros de sí mismos y ser de gran carisma, los cúprilac utilizan sus habilidades para infiltrarse entre las filas del enemigo y adoptar su imagen. Algunos individuos de poder desequilibrado, se quedan estupefactos al darse cuenta de que su mayor confidente, o la persona amada, habían si-

do reemplazados por un cúprilac años antes de que la criatura hubiera recibido la orden de atacar.

Además del rilmani, el común y el infracomún, los cúprilac hablan abisal, celestial e infernal.

Combate

Los cúprilac cambian sus tácticas dependiendo de la naturaleza y urgencia de su misión. La mayoría de los cúprilac prefieren las misiones simples de "buscar y destruir", que les permiten utilizar su magia para localizar al objetivo antes de cercenarlo con una lluvia de flechas. En otras ocasiones los cúprilac utilizan sus habilidades para infiltrarse en una organización o en la vida de un individuo. Inundan de mentiras a sus víctimas, de forma que estos enemigos de los rilmani caigan en una situación peligrosa que acabe con ellos.

Se puede convocar al cúprilac con un conjuro *convocar monstruo IX*.

Ataque furtivo (Ex): en el momento en el que al enemigo del cúprilac se le niegue un bonificador de Destreza, o cuando el cúprilac flanquee al objetivo, este rilmani inflige 3d6 puntos de daño adicionales cuando tiene éxito en un ataque de toque.

Aptitudes sortilegas: a voluntad *detectar el pensamiento, apertura, localizar criatura, flecha ácida de Melf, desorientar, ver lo invisible; 3/día puerta dimensional, enervación, doble engañoso, veneno*. Nivel de lanzador 12.º; salvación CD 16 + nivel del conjuro.

Convocar rilmani (St): una vez al día el cúprilac puede convocar 1d3 férrumac con un 75% de posibilidades de éxito (resultado de 26-100 en d%).

Golpes rápidos (Ex): el cúprilac puede utilizar una acción estándar para hacer un ataque completo, así, puede disparar todas sus flechas en el asalto antes de que la primera alcance al oponente, o puede apuñalar al enemigo varias veces con su estoque, antes de que éste se pueda dar cuenta de que ha sido atacado. Esta aptitud hace que el cúprilac sea endiabladamente eficaz en una situación sorpresiva, o cuando es el primero en atacar en el combate, ya que puede manifestarse y realizar un ataque completo en el que inflige daño por ataque furtivo con cada golpe.

El cúprilac se encuentra fatigado durante 1d4 asaltos después de haber utilizado la aptitud ataque rápido y no puede utilizarla mientras se encuentre en este estado.

Esconderse a simple vista (Sb): mientras que se encuentre a una distancia de 10' de cualquier tipo de sombra, el cúprilac se puede esconder en un espacio abierto, sin tener que esconderse detrás. Sin embargo, lo que no puede hacer es esconderse en su propia sombra.

Sentir trampas (Ex): el cúprilac recibe un bonificador racial +2 en salvación de Reflejos para evitar trampas y un bonificador de esquivar a la Clase de armadura contra los ataques de las trampas.

Esquiva asombrosa (Ex): el cúprilac conserva su bonificador de Destreza a la Clase de armadura, incluso cuando está desprevenido o se ve atacado por un enemigo invisible y no puede ser flanqueado más que por un pícaro de 16.º nivel o mayor.

Habilidades: los cúprilac reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Preparar y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Preparar, incluso si tienen prisa o se ven amenazados.

FÉRRUMAC

Ajeno Mediano (extraplanario)

Dados de golpe: 8d8+72 (108 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 20' (+1 armadura completa); base 30'

CA: 30 (+1 Des, +7 natural, +9 +1 armadura completa, +3 +1 escudo grande de acero), toque 11, desprevenido 29

Ataque base/Presa: +8/+15

Ataque: +1 lanza pesada +16 c/c, o +1 hacha de guerra +16 c/c

Ataque completo: +1 lanza pesada +16/+11 c/c, o +1 hacha de guerra +16/+11 c/c

Daño: +1 lanza pesada 1d8+8, +1 hacha de guerra 1d8+8

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aura de miedo, aptitudes sortilegas, *convocar rilmani*

Cualidades especiales: RD 10/+1, rasgos de ajeno, rasgos de rilmani, RC 20

Salvaciones: Fort +15, Ref +7, Vol +7

Características: Fue 24, Des 13, Con 28, Int 15, Sab 13, Car 20

Habilidades: Preparar +16(+18 cuerdas), Concentración +16, Diplomacia +7, Escapismo +1 (+3 cuerdas), Intimidar +20, Escuchar +16, Oficio (soldado) +16, Montar +16, Buscar +17, Averiguar intenciones +17, Avistar +16, Supervivencia +1 (+3 seguir rastros), Uso de cuerdas +16

Dotes: Combatir desde una montura, Ataque al galope, Carga impetuosa

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (tierras Exteriores)/cualquiera

Organización: solitario o escuadra (2-8)

Valor de desafío: 9

Tesoro: monedas no, bienes doble, objetos estándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 9-16 PG (Mediano); 17-24 PG (Grande)

Ajuste de nivel: +5

Los férrumac son los innumerables secuaces de los rilmani. Son los soldados de a pie de esta batalla sin final para proteger la neutralidad, el equilibrio y los derechos de las criaturas a no quedarse en un bando.

Los férrumac tienen el aspecto de hombres de hierro fuertemente musculosos. Llevan una armadura pesada completa de un color parecido al de su piel, además también llevan escudos y lanzas mortíferas. Casi nunca se ve a un férrumac a pie. Suelen ir a lomos de los kúldurath o de un *corcel fantasmal* conjurado mediante magia. Luchan en la batalla encima de estos terribles animales, aterrorizando a los enemigos.

Los férrumac aparecen en los grandes campos de batalla, a veces bajo la apariencia de participantes ya implicados en el conflicto. Los árumac interesados en el resultado de la batalla son quienes les envían allí, entonces, los férrumac forman una falange y se aseguran de que la batalla acabe tal y como desean los rilmani, o hacen que se prolongue el tiempo que quieran los árumac.

Además de rilmani, común e infracomún, los férrumac hablan silvano.

Combate

Aunque se trate de la vertiente especialmente marcial y agresiva de los rilmani, en realidad a los férrumac les gustaría que otros si-

guieran sus órdenes y preferirían acatar los ideales de los rilmani, en vez de tener que luchar por ellos. Por eso, los férrumac intentan intimidar a los enemigos y así hacerlos huir, antes de utilizar la violencia. Sin embargo, los férrumac están muy bien equipados para utilizar la fuerza y cumplir con las órdenes que les han dado los áurumac.

Se puede convocar al férrumac con un conjuro *convocar monstruo VII*.

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, el férrumac puede producir un efecto de miedo. Esta aptitud funciona como un conjuro *miedo* (nivel de lanzador 10%; salvación CD 19), salvo que afecta a todas las criaturas que se encuentren en un radio de distancia de 15' del férrumac. Toda criatura que tenga éxito en un tiro de salvación contra dicho efecto, no puede verse afectada de nuevo por dicho aura durante un día. Todos los rilmani y aquellas criaturas que decida el férrumac, son inmunes ante este aura de miedo.

Aptitudes sortilegas: a voluntad *contorno borroso, orden impetuosa, niebla de oscurecimiento, ver lo invisible, silencio*; 3/día *curar heridas moderadas, disipar magia, tormenta de hielo, corcel fantasmal*. Nivel de lanzador 9%; salvación CD 15+ nivel del conjuro.

Convocar rilmani (St): una vez al día el férrumac puede convocar 1d2 férrumac con un 35% de posibilidades de éxito (resultado de 66-100 en d%).

RINOCERONTE TERRIBLE

Animal Enorme

Dados de golpe: 17d8+153 (229 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 30'

CA: 21 (-2 tamaño, +1 Des, +12 natural), toque 9, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +12/+30

Ataque: cornada +21 c/c

Ataque completo: cornada +21 c/c

Daño: cornada 2d8+15/17-20/**x3

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: crítico aumentado, pisotear

Cualidades especiales: visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +19, Ref +13, Vol +6

Características: Fue 30, Des 13, Con 29, Int 2, Sab 13,

Car 10

Habilidades: Avistar +13, Escondarse -7, Escuchar +13

Dotes: Alerta, Crítico mejorado (cornada), Embestida

mejorada, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos,

Soltura con un arma (cornada)

Terreno/Clima: llanuras o tundra/templado o frío

Organización: solitario o manada (2-12)

Valor de desafío: 9

Tesoro: -

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 18-34 DG (Enorme), 35-51 DG (Gargantuesco)

El rinoceronte terrible es una enorme criatura lanuda con un solo cuerno nasal que a menudo alcanza los 10' de longitud.

Un rinoceronte terrible típico llega a medir 30' de largo (sin contar el cuerno) y su peso puede alcanzar las 10.000 lb.

COMBATE

El rinoceronte terrible siempre comienza el combate cargando, si puede, de modo que pueda arremeter contra sus enemigos con el cuerno.

El rinoceronte terrible puede ser convocado mediante el conjuro *convocar aliado natural VII*.

Crítico aumentado (Ex): el ataque de cornada del rinoceronte terrible provoca amenaza de crítico con un resultado natural de 17-20 en la tirada de ataque (debido a la aptitud de crítico aumentado y a la dote Crítico mejorado), infligiendo triple daño con cada golpe crítico con éxito.

Pisotear (Ex): como acción estándar, un rinoceronte terrible puede pisotear oponentes que sean al menos una categoría de tamaño menores que él. Este ataque inflige 2d12+15 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede elegir entre realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 o un tiro de salvación de Reflejos (CD 28) para sufrir la mitad del daño.

Olfato (Ex): el rinoceronte terrible puede detectar seres que se aproximan, descubrir husmeando a enemigos escondidos, y rastrear mediante su sentido del olfato.



Rinoceronte terrible

RONDADOR

Humanoide Mediano (rondador)

Dados de golpe: 2d8 (9 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30'

CA: 12 (+2 Des), toque 12, desprevenido 10

Ataque base/Presa: +1/+1

Ataque: estoque +3 c/c, o ballesta ligera +3 a distancia

Ataque completo: estoque +3 c/c, o ballesta ligera +3 a distancia

Daño: estoque 1d6, o ballesta ligera 1d8

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: —

Cualidades especiales: indetectabilidad innata, camuflaje sin par, camino sin rastro

Salvaciones: Fort +0, Ref +5, Vol -1

Características: Fue 11, Des 14, Con 11, Int 11, Sab 8, Car 6

Habilidades: Esconderse +22, Moverse sigilosamente +15

Dotes: Sutileza con las armas

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o camarilla (2-8)

Valor de desafío: 2

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente caótico maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +2

Los humanos que se convirtieron en rondadores fueron una vez miembros de una casta desvalida de un antiguo imperio, alejados del mundo mediante una ceremonia mágica que solidificó su estatus de "intocables". Dicho ritual les confería un camuflaje natural que les permitía adaptarse perfectamente al entorno.

Los rondadores, que no tienen pelo, miden entre 5 y 6'. Sólo llevan ropas cuando es imprescindible. Es muy difícil determinar a simple vista si el rondador es masculino o femenino. La piel gris de esta criatura que al tacto parece hecha de plumas suaves, puede cambiar de color a voluntad, desde el marrón más suave a los rojos y amarillos más chillones. En ocasiones para mezclarse con la sociedad humana, adquiere el tono de la carne humana "natural" y se pone ropa. El único rasgo distintivo del rondador, adopte el color que adopte, es la presencia de sus ojos azul intenso y sin pupilas.

Muchos rondadores son tententes a realizar extraños actos violentos, y precisamente aquellos que muestran una mayor pericia para cometer asesinatos en silencio, son quienes lideran sus comunidades. Los pocos rondadores que logran resistirse a sus tendencias violentamente innatas, tratan de subsistir cazando a las afueras de campamentos humanos, robando comida y provisiones siempre que pueden. Como son igualmente odiados por los propios rondadores y por los humanos, estas patéticas criaturas suelen morir a manos de turbas enfurecidas.

Los rondadores hablan una versión bastarda de común, llena de palabras y conceptos de culturas humanas desaparecidas hace mucho.

COMBATE

Los rondadores prefieren ocultarse de los oponentes, en espera de que el grupo de enemigos se divida antes de lanzarse a por el

más débil. No dudan en utilizar un golpe de gracia contra las víctimas ya caídas o indefensas. Los rondadores no atacan nunca si se ven superados en número.

Indetectabilidad innata (Sb): es muy difícil detectar a los rondadores mediante conjuros de adivinación como *clarividencia/clariaudencia*, *localizar criatura*, conjuros de detección y objetos como *bola de cristal*. Si se intenta una adivinación, su lanzador debe tener éxito con un prueba de nivel de lanzador (1d20+ nivel de lanzador) contra CD 20.

Camuflaje sin par (Ex): los rondadores se mueven a una gran velocidad (y también pueden correr) mientras están escondidos, no sufren penalizadores en las pruebas de Esconderse a causa de dicho movimiento.

Camino sin rastro (Ex): la CD de cualquier prueba de Supervivencia para seguir la pista de un rondador sube 10.

Habilidades: los rondadores reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Moverse sigilosamente y un bonificador racial +15 en pruebas de Esconderse. Estos bonificadores sólo se aplican a los rondadores que estén a la luz o sin armadura.

SOCIEDAD DE LOS RONDADORES

Los rondadores se reúnen en partidas pequeñas conocidas como camarillas. Lideradas por el miembro más desalmado y calculador (normalmente un asesino o un danzarín sombrío), normalmente estas camarillas se asientan a no mucha distancia de una ciudad o poblado humano, bien en una cueva cercana o bajo las calles, en las alcantarillas o sótanos abandonados. Los rondadores se ocultan durante el día, pero por la noche salen para robar comida y otros artículos de necesidad.

Dichas redadas acaban con una violencia inusitada, porque los rondadores se divierten con el derramamiento de sangre. Al parecer los rondadores prefieren acabar con los individuos con riqueza y poder, como



Rondador

BS

**Aberración Grande****Dados de golpe:** 7d8+49 (80 pg)**Iniciativa:** -2**Velocidad:** 40', Tr 20'**CA:** 22 (-1 tamaño, -2 Des, +15 natural), toque 7, desprevenido 22**Ataque base/Presa:** +5/+14**Ataque:** golpetazo +9 c/c**Ataque completo:** golpetazo +9 c/c y 6 garras +7 c/c y 3 mordiscos +7 c/c**Daño:** golpetazo 3d6+5, garra 1d6+2, mordisco 1d8+2**Frente/Alcance:** 10'/10'**Ataques especiales:** veneno, impacto aturdidor, rugido rompe arma**Cualidades especiales:** visión en la oscuridad 60', curación rápida 5, romper arma reflexivo, inmunidad al sonido, estabilidad**Salvaciones:** Fort +9, Ref +0, Vol +1**Características:** Fue 21, Des 7, Con 24, Int 15,*Rúkanyr*

Sab 2, Car 2

Habilidades: Tregar +23, Escuchar +6, Buscar +12, Avistar +6**Dotes:** Romper arma mejorado, Ataque múltiple, Ataque poderoso**Terreno/Clima:** terrestre o subterráneo/cualquiera**Organización:** solitario, pareja o partida (3-8)**Valor de desafío:** 9**Tesoro:** —**Alineamiento:** normalmente neutral maligno**Avance:** 8-14 PG (Grande), 15-21 PG (Enorme), 22-28 PG (Gargantuesco), 29+ PG (Colosal)

si les hicieran pagar porque sus ancestros hubieran sido condenados al ostracismo.

La mayoría de los humanos que presencian la escena de muerte que deja el rondador suelen achacarlo a cultos fantasmales, ya que estas criaturas no suelen dejar rastro de su llegada ni de su marcha. Si el rondador deja que una presa le siga hasta el hogar de sus camarillas, se enfrenta a la disciplina rápida y fatal del despiadado líder de su propia partida.

Los rondadores han conseguido sobrevivir como parásitos de la civilización humana debido a su fuerte sentido de la preservación, que otras razas suelen malinterpretar por cobardía. El rondador valora su propia vida por encima de todas las cosas; no es raro encontrar casos en los que las madres de esta especie abandonan a sus pequeños para escapar de un peligro. Estas crías abandonadas reportan grandes beneficios a los esclavistas, que se los venden a personas sin escrúpulos que los educan para convertirlos en los drones indetectables y asesinos silenciosos.

PERSONAJES RONDADORES

Aunque el rondador por sí mismo ya suponga una molestia a los aventureros, los miembros de esta raza realmente consiguen lo que se proponen con niveles de pícaro, su clase predilecta. Los líderes suelen ser pícaros/asesinos o pícaros/danzarines sombríos y generalmente ofrecen los servicios de su camarilla a clientes sin escrúpulos que desean liquidar a alguien.

LOS RONDADORES Y EL ATLAS DE LIVING GREYHAWK

Si utilizas el 'Atlas de Living Greyhawk' (NdC: inédito en castellano) para tu campaña, verás que la deidad principal de los rondadores es Syrul, deidad de la mentira, el engaño, la traición y las falsas promesas. Sus dominios son Mal, Saber y Superchería.

El rúkanyr es un monstruo fuertemente armado que fue creado por magos kaorti, con el firme propósito de devastar aquellas regiones en las que los kaorti temían adentrarse (los kaorti ya aparecen mencionados anteriormente).

El rúkanyr tiene el aspecto de un árbol sin hojas de 15' de alto, cubierto por una armadura enteriza. De su parte superior sale una rama con terminaciones de pinchos y espinas en forma de sierra. Tiene otras ramas más pequeñas que terminan en forma de garras amenazadoras y en la base presenta tres fauces dentadas e intimidantes, situadas entre un grupo de gruesas patas insectoides.

También tiene un enorme ojo negro sin párpado que vigila fijamente, situado en su parte "frontal".

Según se cuenta, los kaorti crearon a los primeros rúkanyr, que en su origen eran unos escorpiones monstruosos a los que expusieron a la energía proveniente del Reino Lejano. De hecho, se podría decir que los kaorti tuvieron "demasiado" éxito con el rúkanyr: estas criaturas son tan destructivas que los kaorti no les permiten quedarse en sus enclaves. Sin embargo, la aptitud del rúkanyr de vivir en entornos naturales lo convierte en el guardián ideal de las regiones que rodean un enclave kaorti. Por lo tanto, ver una concentración de rúkanyr quiere decir, casi siempre, que nos encontramos cerca de un enclave kaorti.

Los rúkanyr hablan común.

COMBATE

El rúkanyr comienza los combates con un rugido rompe arma, lanzado contra los enemigos mejor equipados, después se lanza al cuerpo a cuerpo y ataca a diestro y siniestro a todos los objetivos que pueda alcanzar.

Veneno (Ex): el rúkanyr inyecta su veneno (un TS de Fortaleza CD 20 lo niega) con cada ataque de mordisco que logra. El daño inicial y el secundario son iguales (2d6 Des).

Impacto aturdidor (Ex): toda criatura alcanzada por el impacto aturdidor del rúkanyr debe tener éxito en un tiro de salvación de Fortaleza (CD 18) o resultará aturrida durante 1d4 asaltos.

Rugido rompearma (Sb): una vez cada 1d4 asaltos, el rúkanyr puede emitir un devastador rugido que sale de una de sus bocas. Todas las criaturas que se encuentren en un radio de 60' del rúkanyr, deben hacer salvaciones de Fortaleza (CD 20) o quedarán ensordecidas durante 2d6 asaltos. Además el rúkanyr puede apuntar a una criatura o un objeto en particular que esté dentro de su alcance, y convertirlo en el punto focal de este ataque destructivo. Dicha criatura u objeto, sufre 12d6 puntos de daño sónico (Reflejos mitad CD 20). Si la criatura es el objetivo, dicho daño también se aplica a su armadura y a las armas que lleve.

Curación rápida (Ex): el rúkanyr recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 5 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos de golpe perdidos por hambre, sed o asfixia ni tampoco permite al rúkanyr que los miembros perdidos se regeneren o se vuelvan a ensamblar.

Romper arma reflexivo (Ex): la armadura completa que cubre al rúkanyr se mueve y fricciona durante el combate, produciendo un sonido chirriante, como si fueran árboles que se rozan por la acción de un viento muy fuerte. Toda criatura que ataque al rúkanyr con un ataque cuerpo a cuerpo perforante o cortante, debe hacer una salvación de Reflejos (CD 11) o la armadura rozará y destrozará el arma, infligiéndola 4d6+5 puntos de daño, además de arrancársela a la víctima de las manos. El arma cae a los pies del atacante, si es que no queda rota a causa del daño.

Estabilidad (Ex): el rúkanyr es increíblemente estable y no se le puede derribar. Recibe un bonificador de estabilidad +20 en pruebas de Fuerza, para evitar ser embestido.

Habilidades: el rúkanyr recibe un bonificador racial +8 en pruebas de Trepas y siempre puede elegir 10 en pruebas de Trepas, incluso si tiene prisa o se ve amenazado.

SANGRADOR CELESTE

Aberración Enorme

Dados de golpe: 12d8+48 (102 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40', VI 80' (regular)

CA: 22 (-2 tamaño, +3 Des, +11 natural), toque 11, desprevenido 19

Ataque base/Presas: +9/+25

Ataque: garra +16 c/c

Ataque completo: 3 garras +16 c/c, 8 tentáculos +10 c/c

Daño: garra 2d8+8/19-20, tentáculo 1d4+4+1d6 ácido

Frente/Alcance: 15'/10'



Sangrador celeste

Ataques especiales:

lluvia ácida, constreñir 1d4+4+1d6 ácido, agarrón mejorado, aptitudes sortílegas

Cualidades especiales: inmunidad al ácido, visión en la oscuridad 60', anatomía no discernible, regeneración 5, neblina antinatural

Salvaciones: Fort +8, Ref +9, Vol +11

Características: Fue 26, Des 17, Con 18, Int 14, Sab 17, Car 13

Habilidades: Concentración +16, Escondarse +11, Escuchar +15, Moverse sigilosamente +15, Avistar +15, Supervivencia +15

Dotes: Conjuración en combate, Ataque en vuelo, Crítico mejorado (garra), Reflejos rápidos, Soltura con las armas (garra)

Terreno/Clima: montañas o colinas/cualquiera

Organización: solitario, pareja o tormenta (3-10)

Valor de desafío: 12

Tesoro: —

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: 13-18 PG (Enorme); 19-36 PG (Gargantuesco)

El sangrador celeste es una terrible pesadilla creada por los magos kaorti para servir de monturas (los kaorti ya aparecen anteriormente citados en el libro). Cuando no están cumpliendo es-

ta misión, se dejan perder despreocupados por el cielo. Sólo descienden para alimentarse o divertirse atormentando a víctimas terrestres.

Aquellos atacados por el sangrador celeste casi nunca pueden verlo bien, ya que esta criatura se rodea continuamente de una neblina blancoamarillenta de la que cae un torrente de lluvia ácida roja. Los tentáculos de color amarillo claro y las largas garras quitinosas que surgen de esta neblina, nos pueden dar una idea de lo que se oculta tras la nube. Si se traspasa esta cubierta nebulosa, se ve al sangrador celeste: una horrible mezcla de pelo, ojos y zarcillos en forma de gusanos. Tiene tres garras alrededor de su parte central y ocho tentáculos amarillos en la parte inferior, suspendidos como los zarcillos de una medusa. Esta criatura flota de forma natural en el aire y se puede desplazar con gran facilidad en el cielo, expulsando ráfagas de aire que salen de las numerosas aberturas que posee en el cuerpo.

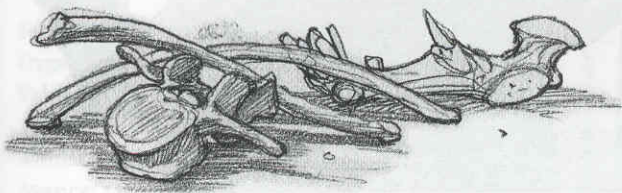
Cuando un kaorti utiliza un sangrador celeste como montura, en primer lugar coloca una plataforma de 5' de diámetro (normalmente de madera) en el lomo del sangrador. Después se sienta sobre dicha estructura, sujetándose bien con muchas cuerdas y cordeles. El kaorti guía a su sangrador con la voz y los gestos. Los sangradores celestes son bastante inteligentes y hay que tratarlos con respeto si se quiere utilizarlos como montura, para que el jinete no se encuentre a muchas millas sobre el suelo y enfrentándose a un ataque del sangrador.

Los sangradores celestes suelen preferir comunicarse en kaorti, aunque también entiendan común y silvano.

COMBATE

El sangrador celeste no siempre inicia el combate para matar o encontrar comida. Con bastante frecuencia simplemente ataca a objetivos terrestres por el placer de infligir dolor y terror. Estos ataques "por diversión" normalmente implican que la criatura despliegue su lluvia ácida o que utilice sus aptitudes sortilegas desde el cielo. El sangrador celeste sólo se basa en los ataques físicos para la autodefensa, para asegurarse el sustento (le gusta especialmente la carne de fata) o a petición de su jinete. Sus garras infligen unas heridas sangrantes, muy profundas y sus tentáculos están bañados en ácido.

Lluvia ácida (Sb): los tentáculos del sangrador celeste rezuman constantemente un ácido rojo viscoso. Su nombre proviene del aspecto que tiene la neblina que rodea a la criatura, cuando cae. Dicho ácido inflige 2d4 puntos de daño por ácido por asalto a toda criatura sobre la que el sangrador vuela o revolotea (Reflejos mitad CD 19); el ácido pierde su efecto exactamente después de infligir el daño, así que el objetivo sólo se ve afectado mientras que el sangrador celeste este en las proximidades.



Constreñir (Ex): cuando tiene éxito con una prueba de presa, el sangrador celeste puede constreñir a un oponente agarrado, infligiéndole 1d4+4 puntos de daño contundente. El tentáculo inflige 1d4 puntos adicionales de daño por ácido por cada asalto a la criatura que constriñe.

Agarrón mejorado (Ex): si el sangrador celeste ataca a un oponente que sea de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya, con un ataque de tentáculo, inflige daño normal más daño por ácido e intenta iniciar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +25). Si consigue inmovilizar, puede constreñir en el mismo asalto. Después, el sangrador celeste tiene la posibilidad de realizar la presa con normalidad, o simplemente puede utilizar su tentáculo para sujetar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el sangrador celeste no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que realice con éxito, y que haga en asaltos sucesivos, inflige automáticamente daño por tentáculo y ácido.

Aptitudes sortilegas: a voluntad *llamarada, contacto electrizante, muro de viento*; 3/día *llamar al relámpago, controlar los vientos, ráfaga de viento*. 1/día *controlar el clima, nube aniquiladora*. Nivel de lanzador 12.; salvación CD 17+ nivel del conjuro.

Anatomía no discernible (Ex): el sangrador celeste es inmune a los golpes críticos y no se le puede atacar de forma furtiva ni flanquear.

Regeneración (Ex): el sangrador celeste se lleva daño normal por fuego y los efectos de fuerza. Las formas de ataque que no infligen daño haciendo perder puntos de golpe ignoran la regeneración y el sangrador celeste no recupera los puntos de golpe perdidos por hambre, sed o asfixia.

Neblina antinatural (Sb): el sangrador celeste se rodea constantemente de una neblina blanca antinatural de un radio de 60'. Dicha neblina confiere al sangrador un bonificador de circunstancia en pruebas de Esconderse y le garantiza una ocultación de tres cuartos (30% de posibilidades de fallo) frente a los ataques que provienen de fuera.

Quienes se encuentran dentro de la neblina, se dan cuenta de que pueden ver a través de ella con total claridad.

Aquellos que estén dentro de la neblina antinatural ganan resistencia a conjuros 22 contra magia druida. Los vientos muy fuertes, pueden disipar la neblina, pero ésta vuelve a levantarse 2d6 asaltos después de que dichos vientos hayan cesado de soplar.

SARKRITH

El sarkrith libra una batalla que muy pocos entienden. Es un ser de lógica fría y calculadora que no puede soportar las impredecibles, aunque indudablemente poderosas, fuerzas de la magia. Para el sarkrith, la paz significa el control, por lo tanto la magia en manos de otros es un símbolo de su falta de control.

La sociedad estamental del sarkrith da cabida a otras razas, aparte de aquellas que son lo suficientemente tratables como para comportarse como obedientes ciudadanos-esclavos. Los sarkrith, de carácter paciente y deliberado, nunca envían tropas

a la batalla sin haber realizado una planificación y meditación exhaustivas.

En la mayoría de los mundos los sarkrith aún no poseen un poder real. A pesar del poderío de sus ciudades-estado ocultas y subterráneas, no cuentan con el número necesario de sarkrith como para someter a las razas que utilizan la magia.

COMBATE

Los thane y los devoraconjuros cuentan con unas tácticas de combate absolutamente antagónicas. Sin embargo, ambos tienen las siguientes aptitudes.

Enmascarar olor (Ex): una vez al día, el sarkrith puede enmascarar su olor, para evitar ser detectado mediante la aptitud de olfato. Dicha aptitud dura 1 hora.

Olfato (Ex): el sarkrith puede detectar a los enemigos que se aproximan o esconden y husmean, rastreándolos mediante el olfato.

DEVORACONJUROS

Humanoide monstruoso Grande

Dados de golpe: 15d8+135 (202 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 40'

CA: 23 (-1 tamaño, +4 Des, +2 escudos grandes de acero, +4 camisote de mallas de gran calidad, +4 natural), toque 13, desprevenido 19

Ataque base/Presas: +15/+27

Ataque: espada larga de gran calidad +23 c/c, o +19 arco largo compuesto reforzado de gran calidad (+4 bonificador Fue)

Ataque completo: espada larga de gran calidad +23/+18/+13 y mordisco +17 c/c, o +19/+14/+9 arco largo compuesto reforzado de gran calidad (+4 bonificador Fue) (+17/+17/+12/+7 con dote Disparo rápido)

Daño: espada larga de gran calidad 1d8+8, mordisco 1d6+4, arco largo compuesto reforzado de gran calidad (+4 bonif. Fue) 1d8+8

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: —

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', rayo disipador, enmascarar olor, olfato, absorber conjuros, RC 25

Salvaciones: Fort +18, Ref +13, Vol +8

Características: Fue 26, Des 18, Con 29, Int 16, Sab 13, Car 7

Habilidades: Tregar +17, Escondese +5, Saltar +24, Buscar +20, Avistar +19, Supervivencia +19 (+21 seguir rastros)

Dotes: Esquiva, Voluntad de hierro, Movilidad, Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Disparo a la carrera (A)

Terreno/Clima: bosque y subterráneo/templado

Organización: solitario o con escuadra de thane

Valor de desafío: 13

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre legal maligno

Avance: según clase de personaje

El corazón de la raza sarkrith, los devoraconjuros, encabezan el odio de los sarkrith por la magia y sus efectos. Es muy raro ver a un devoraconjuro que viaje sin una escuadra de thane que le proteja. Al igual que los thane, los devoraconjuros son humanoides escamosos, físicamente muy poderosos y con rasgos reptilianos que miden unos 9'. La piel de los devoraconjuros tiene un tono azul claro que se torna gris con el paso del tiempo.

El resto de las criaturas encuentra absolutamente imposible negociar con el devoraconjuro, porque espera que los demás le guarden obediencia, de hecho, le resulta casi imposible concebir que negociar pueda significar un intercambio entre iguales. Según él, uno simplemente es más fuerte o más débil que otro, porque es así como se establece toda cadena de mando. Como los devoraconjuros están tan obsesionados por el poder individual, a veces algunas criaturas poderosas como los dragones, intentan someter a varios devoraconjuros. Sin embargo, estos reptilianos no se muestran leales a otras razas porque, según ellos, todos los que no sean sarkrith están manchados por el desagradable rastro de la magia.

Los devoraconjuros hablan común, dracónico e infernal.

Combate

Los devoraconjuros se muestran igual de fríos y calculadores en la batalla que en to-



Thane

Devoraconjuros

do lo demás. Parece que nunca tienen prisa, ni tampoco toman decisiones siguiendo sus emociones, los devoraconjurados siempre envían a los thane o sus propios ataques, contra los lanzadores de conjuros u otros individuos que utilicen la magia.

Cuando luchan en grupos, los devoraconjurados coordinan sus ataques. La mitad despoja a los enemigos de su magia con sus rayos de disipación, mientras que el resto ataca con sus arcos.

Rayo disipador (Sb): los devoraconjurados pueden producir un rayo que anula los efectos mágicos de todo lo que toca, a voluntad. El devoraconjurado debe hacer un ataque de toque a distancia contra el objetivo. Si el rayo lo alcanza, el objetivo queda afectado como si hubiera sido alcanzado por un conjuro *disipación mayor* lanzado por un hechicero de 20.º nivel.

Absorber conjuros (Ex): cada vez que un conjuro no consigue acabar con la resistencia a conjuros del devoraconjurado, esta criatura gana los puntos de golpe equivalentes al nivel del conjuro. En primer lugar, estos puntos de golpe curan al devoraconjurado del daño sufrido. Los puntos de golpe adicionales se consideran puntos de golpe temporales y se agotan 1 minuto después.

THANE

Humanoide monstruoso Grande

Dados de golpe: 11d8+99 (148 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30' (armadura completa de gran calidad); base 40'

CA: 24 (-1 tamaño, +8 armadura completa de gran calidad +2 escudo grande de acero de gran calidad, +5 natural), toque 9, desprevenido 24

Ataque base/Pres: +11/+23

Ataque: espadón de gran calidad +19 c/c, o arco largo grande reforzado compuesto de gran calidad (+4 bonificador Fue) +11 a distancia

Ataque completo: espadón de gran calidad +19/+14/+9 c/c y mordisco +13 c/c, o arco largo grande reforzado compuesto de gran calidad (+4 bonificador Fue) +11/+6/+1 a distancia

Daño: espadón de gran calidad 2d6+8, mordisco 1d6+4, arco largo grande reforzado compuesto de gran calidad (+4 bonificador Fue) 1d8+4

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: —

Cualidades especiales: resistencia adaptativa, subida de adrenalina, campo antimagia, visión en la oscuridad 60', enmascarar olor, resistir golpes

Salvaciones: Fort +16, Ref +7, Vol +3

Características: Fue 26, Des 10, Con 28, Int 9, Sab 11, Car 9

Habilidades: Tregar +14, Saltar +14, Supervivencia +12

Dotes: Embestida mejorada, Romper arma mejorado, Ataque poderoso

Terreno/Clima: bosque y subterráneo/templado

Organización: solitario o escuadra (10)

Valor de desafío: 11

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre legal maligno

Avance: según clase de personaje

Los thane son los responsables de evitar que los protectorados sarkrith sufran ataques físicos. Al igual que los demás sarkrith, los thane odian la magia. Fieros, leales y crueles, los thane sólo saben cumplir órdenes. Cuando se enfrentan a otros que consideran menos poderosos, no paran de ordenarles cosas, mientras que cuando tratan con devoraconjurados u otros individuos a los que deben obedecer, según han educado a los thane, se muestran sumisos y obedientes.

Los sarkrith thane son unos humanoides escamosos, de cabeza grande y reptiliana que miden 9' y pueden llegar a pesar 800 lb.

Los thane hablan común e infernal.

Combate

Los thane son brutales y eficaces en el combate, se aprovechan de su tamaño y de su gran número para arrollar a los enemigos más pequeños. A menos que un adepto ordene lo contrario, la forma normal de actuar es elegir un enemigo (normalmente el que tienen más cerca) y concentrar en él todos sus ataques hasta acabar con él, después van a por otro. Esta táctica, aunque sea muy sencilla, los convierte en adversarios predecibles pero muy peligrosos.

Resistencia adaptativa (Ex): cada vez que el thane recibe el daño de un conjuro o un efecto que inflija daño a la energía, gana resistencia 10 frente a los ataques posteriores que impliquen este mismo tipo de energía. Este tipo de resistencia dura un día.

Subida de adrenalina (Ex): el thane puede realizar en una ocasión una acción de movimiento o de ataque adicional durante un asalto. El thane puede utilizar dicha aptitud tantas veces al día como equivalgan a su bonificador de Constitución (9 en el caso de un thane normal).

Campo antimagia (Sb): una vez al día como acción gratuita, el thane puede crear un *campo antimagia* a su alrededor. El centro del campo es el propio thane y tiene un radio de 5'. Este campo está activo durante el número de asaltos equivalente al bonificador de Constitución del thane (9 en el caso de un thane normal).

Resistir golpes (Ex): los thane tratan el daño infligido por armas contundentes como daño no letal.

SELKI

Humanoide Mediano (cambiaformas, acuático)

Dados de golpe: 3d8 (13 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30', Nd 90'

CA: 16 (+1 Des, +5 natural), toque 11, desprevenido 15 en forma de foca; 15 (+1 Des, +4 camisote de mallas de mithril), toque 11, desprevenido 14 en forma de humanoide

Ataque base/Pres: +2/+1

Ataque: mordisco +3 c/c, o espada larga de mithril +1 cuerpo a cuerpo

Ataque completo: mordisco +3 c/c, o espada larga de mithril +1 cuerpo a cuerpo

Daño: mordisco 1d6-1, espada larga de mithril 1d8-1
Frente/Alcance: 5'/5'
Ataques especiales: —
Cualidades especiales: forma alternativa
Salvaciones: Fort +1, Ref +4, Vol +1
Características: Fue 9, Des 13, Con 11, Int 12, Sab 10, Car 12
Habilidades: Artesanía (cualquiera) +3, Escuchar +6, Interpretar (cántico, melodía, oda, cuentacuentos) +5, Avistar +6, Nadar +11
Dotes: Alerta, Sutileza con las armas
Terreno/Clima: acuático/frío
Organización: solitario, pareja, familia (3-10), o tribu (12-30)
Valor de desafío: 1
Tesoro: estándar
Alineamiento: normalmente neutral
Avance: según clase de personaje
Ajuste de nivel: +1

Bajo el aspecto de humanoides, cuando se encuentran en tierra, o de focas, cuando se encuentran en el mar, los selki son cambiaformas con supuestos antepasados fata cuyos contactos con los no fatas suelen acabar en tragedia.

Cuando el selki adopta la forma de una foca, no se diferencia de las demás, salvo en los ojos despiertos que muestran su inteligencia.

Cuando adoptan la forma humanoide son muy atractivos, suelen tener el pelo y los ojos grises, además de una piel muy clara.

Los selki sienten tal curiosidad por los habitantes terrestres que normalmente se casan con ellos. La unión entre un humano y un selki pocas veces acaba bien, ya que en algún momento el cónyuge selki puede desear volver al mar, abandonando entonces a su pareja humana y a los hijos habidos en la unión. Los semiselki son humanos a todos los efectos, aunque puedan tener las manos y los pies ligeramente palmeados.

Los selki hablan común y acuano.

COMBATE

Bajo su forma natural los selki atacan mordiendo a sus oponentes, pero como no son fuertes no les gusta el cuerpo a cuerpo. Bajo su forma humana blanden armas y portan armaduras de mithril.

Forma alternativa (Sb): el selki sólo tiene poder limitado sobre sus aptitudes de cambiaforma. Cuando está en el océano

adopta la forma de una foca; cuando se encuentra en tierra adopta su forma humana. Sólo en algunos lugares intermedios, como aguas costeras poco profundas o estrechas franjas de playa, puede elegir qué aspecto adoptar. Cambiar su forma es una acción gratuita. El equipo que pudiera llevar el selki en su forma humanoide se transforma en una parte de su aspecto de foca, por lo tanto, los objetos mágicos dejan de funcionar bajo este aspecto.

Habilidades: los selki reciben un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar, para realizar alguna acción especial o para evitar un peligro y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Nadar, incluso si están distraídos o en peligro.

PERSONAJES SELKI

La clase predilecta del selki es el bardo. Los clérigos selki no suelen elegir el venerar a una deidad en particular, pero tienen acceso a los dominios de Curación, Protección y Agua. Si por el contrario, el clérigo elige venerar a una deidad específica, el personaje tiene acceso a los dominios de dicha deidad. El nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ selki es su nivel de clase +4. Por lo tanto, un bardo selki de 1.º nivel, tiene un NEP de 5, lo que equivale a un personaje de 5.º nivel.



Selki

SENMURV

Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 3d10+12 (28 pg)

Iniciativa: ++

Velocidad: 30', VI 60' (regular)

CA: 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +3/+13

Ataque: mordisco +8 c/c

Ataque completo: mordisco +8 c/c, o 2 garras +8 c/c

Daño: mordisco 1d8+9, garra 1d6+6

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: rasgadura 2d6+6, castigar al mal, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +7, Ref +6, Vol +2

Características: Fue 22, Des 16, Con 19, Int 9, Sab 13, Car 16

Habilidades: Escondarse +0, Escuchar +2, Moverse sigilosamente +4, Averiguar intenciones +2, Avistar +2

Dotes: Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: montaña o bosque/cualquiera

Organización: solitario, formación de vuelo (2-5), o bandada (11-20)

Valor de desafío: 3

Tesoro: —

Alineamiento: siempre legal bueno

Avance: 4-6 PG (Grande); 7-9 PG (Enorme)

Los senmurv son criaturas inteligentes que defienden el bien. Normalmente actúan como monturas, batidores y guardianes de humanoides no malignos como elfos, enanos y gnomos.

Los senmurv tienen la cabeza, el tronco y las patas traseras de un perro, y en vez de las patas delanteras de dicho animal, lo que tienen son dos alas plumadas de colores brillantes: no hay par de alas que tengan los mismos colores. Los ojos de los senmurv, que carecen de pupila, tienen el color de las gemas, normalmente azul zafiro, rojo rubí o verde esmeralda.

Se sabe que los senmurv han ayudado a los humanoides que se hallaban en peligro, especialmente los que estaban siendo atacados por criaturas malignas. Al ser capaces de percibir el bien y el mal, los senmurv son muy particulares con respecto a quien ayudan y enloquecen de rabia si se enteran de una traición, o de un doble juego por parte de aquellos a los que ayudan.

Los senmurv hablan silvano y entienden común aunque no lo hablan.

COMBATE

Los senmurv son expertos en lanzarse a la lucha con golpes mortales antes de retirarse a un lugar seguro. Normalmente atacan al oponente varias veces antes de pasar al cuerpo a cuerpo. Cuando lo hacen, utilizan las dos garras y arrancan la carne, lo que inflige un gran daño.

El senmurv puede llevar un jinete y un equipo que no pesen más de 200 lb. No soporta bien las sillas de montar, así que los jinetes tienen que poder arrojárselas sin ellas.

Rasgadura (Ex): si el senmurv ataca a un solo objetivo con sus garras, aprisiona el cuerpo del oponente y rasga la carne. Este ataque inflige 2d6+6 puntos de daño.

Castigar al mal (Sb): una vez al día el senmurv puede realizar un ataque normal para infligir un daño adicional equivalente al total de sus PG (máximo de daño adicional +20) a un enemigo maligno.

Aptitudes sortilegas: a voluntad *detectar el bien*, *detectar el mal*.

Olfato (Ex): el senmurv puede detectar a los enemigos que se aproximan o esconden y husmean, rastreándolos mediante el olfato.



Senmurv

SEÑOR DE LOS CHACALES

Humanoide monstruoso Mediano

Dados de golpe: 8d8+16 (52 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30'

CA: 20 (+2 Des, +4 camisote de mallas de gran calidad, +4 natural), toque 12, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +8/+9

Ataque: mordisco +9 c/c o *cimitarra* +1 +10 c/c

Ataque completo: mordisco +9 c/c y 2 garras +4 c/c, o *cimitarra* +1 +10/+5 c/c

Daño: mordisco 1d10+1, garra 1d4+1, *cimitarra* +1 1d6+2

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: forma alternativa, maldición del chacal, dominar animal, aptitudes sortilegas, conjuros, *convocar chacales*

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 10/+1

Salvaciones: Fort +4, Ref +8, Vol +12

Características: Fue 13, Des 15, Con 14, Int 12, Sab 18, Car 17

Habilidades: Averiguar intenciones +9, Avistar +10, Diplomacia +7, Disfrazarse +3 (+5 actuar), Engañar +9, Escuchar +9, Intimidar +5, Moverse sigilosamente +7, Saber (religión) +7

Dotes: Conjurar en combate, Esquiva, Voluntad de hierro

Terreno/Clima: desierto o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 8

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +4

Los señores de los chacales son criaturas misteriosas que sirven a dioses siniestros y oscuros. Son tristemente famosos por socavar organizaciones, gobiernos y grupos religiosos legítimos, reemplazándolos por sus marionetas. Son maestros del engaño, el terrorismo, la extorsión y el soborno.

Vanos y glotones, los señores de los chacales se rodean de ricos muebles, esclavos y las comidas más refinadas. Ansían poseer lo que otros tienen, y son extremadamente crueles con los que les desagradan.

Un señor de los chacales es una criatura atractiva, aunque de aspecto siniestro, que parece un humano esbelto y nervudo, con la negra cabeza de un chacal. Los señores de los chacales suelen llevar buenas ropas, armadura y joyería, ataviándose como seres regios que merecieran adoración.

Los señores de los chacales, que prefieren trabajar en la sombra, usan la intimidación, los sobornos y los favores para reunir seguidores que adoren a sus dioses y obedezcan sus deseos. La mayoría empieza en comunidades aisladas y atrasadas, donde pueden hacer alarde de su poder impunemente, patrocinando a bandidos y salteadores para financiar su organización. Algunos señores de los chacales se instalan en las grandes ciudades, donde se hacen pasar por respetados miembros del consejo u hombres de negocios de la comunidad, o bien viven bajo tierra, manejando los hilos en un laberinto de frentes distintos.

Los señores de los chacales hablan común e infernal. También pueden comunicarse con cualquier cánido, incluidos los chacales, los perros y los lobos.

COMBATE

La mayoría de los señores de los chacales son cobardes, y prefieren que sus servidores y chacales luchen por ellos. Normalmente convocarán una gran manada de chacales para protegerlos si el oponente se acerca demasiado.

LOS SEÑORES DE LOS CHACALES Y DIOSES Y SEMIDIOSES

Si estás usando *Dioses* y *semidioses*, los señores de los chacales adoran a Anubis, representando un aspecto más siniestro de este dios. Los clérigos señores de los chacales tienen acceso a los dominios de Ley, Magia y Descanso. Alternativamente, los señores de los chacales pueden ser adoradores de Seth, en cuyo caso su alineamiento pasa a ser caótico maligno. Los clérigos señores de los chacales que adoran a Seth tendrán acceso a los dominios de Oscuridad, Mal y Fuerza.

El señor de los chacales puede usar su forma alternativa bien para atacar o para mezclarse con una manada de chacales y huir del peligro. Si no lo hacen, usarán sus cimitarras, dientes y garras para eliminar al enemigo.

Los señores de los chacales reservan la maldición del chacal para los oponentes más poderosos, o para cuando quieren dar un ejemplo. Ya que pueden dominar a los chacales, normalmente tratarán de hacerlo con el oponente una vez lo hayan transformado.

Forma alternativa (Sb): como acción estándar, un señor de los chacales puede adoptar la forma de un chacal grande (usa las estadísticas del lobo que aparecen en el *Manual de monstruos*), como si usara el conjuro *polimorfarse*.

Maldición del chacal (Sb): una vez al día, el señor de los chacales puede lanzar un ataque de mirada contra un solo oponente que esté a menos de 30'. Si el objetivo falla la salvación de Voluntad (CD 20), se transformará en chacal (usa las estadísticas del perro que aparecen en el *Manual de monstruos*). El efecto es igual que el de *polimorfarse a otro*, pero la duración es permanente.

Señor de los chacales

El señor de los chacales puede revertir este efecto posando su mirada sobre un individuo que haya sido maldecido por él mismo o por otro señor de los chacales, pero hacerlo cuenta como el uso de la aptitud de ese día. De otra manera, sólo un *deseo limitado*, *deseo* o *milagro* podrá restablecer a la víctima.

Dominar animal (Sb): los señores de los chacales pueden usar *dominar animal* (sólo cánidos) a voluntad, como si fueran clérigos de 16.º nivel.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *gracia felina*, *cambio de aspecto*, *detectar magia*, *detectar el bien*, *sugestión*; 3/día: *caminar por la sombra*. Nivel 15.º de lanzador; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

Conjuros: un señor de los chacales puede lanzar conjuros divinos como si fuera un clérigo de 8.º nivel (6/6/5/5/4; salvación CD 14 + nivel del conjuro), de la lista de clérigo y de los dominios de Animal y Mal. Una lista de conjuros típica: 0: *calmar animales**, *curar heridas menores* (3), *orientación divina*, *resistencia*, *virtud*; 1.º: *bendecir*, *curar heridas leves*, *niebla de oscurecimiento*, *acción aleatoria*, *escudo de la fe*; 2.º: *fuerza de toro*, *inmovilizar animal**, *inmovilizar persona*, *arma espiritual*; 3.º: *ceguera/sordera*, *purgar invisibilidad*, *vestidura mágica*, *círculo mágico contra el bien*; 4.º: *inmunidad a conjuros*, *convocar monstruo IV*, *azote sacrilego**.

*Conjuro de Dominio. Dominios: Animal (*amistad con los animales* 1/día); Mal (*lanza conjuros con el descriptor de maligno con un +1 al nivel de lanzador*).

SER DE LA CRIPTA

Convocar chacales (St): tres veces al día, un señor de los chacales puede convocar hasta 8 DG de chacales (usa las estadísticas del perro que aparecen en el *Manual de monstruos*).

SOCIEDAD DE LOS SEÑORES DE LOS CHACALES

La rivalidad entre los señores de los chacales es cruel y feroz, pues cada uno considera a los demás las mayores amenazas para su existencia.

Muchos de los maquiavélicos planes de los señores de los chacales están diseñados para derrocar a un señor rival y absorber su territorio.

En ocasiones extremadamente raras, dos o más señores de los chacales resolverán sus diferencias y trabajarán juntos para alcanzar una meta común. Normalmente esta meta comprenderá el establecimiento de un poderoso templo dedicado a su deidad, o una alianza para atacar a un grupo de alineamiento bueno. Es raro que estas coaliciones duren más de lo necesario; tan pronto como se termine la tarea, se romperán con traiciones y puñaladas por la espalda.

PERSONAJES SEÑORES DE LOS CHACALES

La clase predilecta de los señores de los chacales es la de clérigo. Los niveles de clérigo se añaden a la aptitud del señor de los chacales para lanzar conjuros, de modo que un clérigo señor de los chacales de 5.º nivel puede lanzar conjuros como un clérigo de 13.º nivel. Muchos señores de los chacales se convierten en multiclase como pícaros/clérigos.

Muerto viviente Mediano

Dados de golpe: 6d12 (39 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 30'

CA: 17 (+3 Des, +4 natural), toque 13, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +3/+3

Ataque: garra +7 c/c

Ataque completo: 2 garras +7 c/c

Daño: garra 1d6

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: dispersar a los profanadores

Cualidades especiales: resistencia a la expulsión, rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +7

Características: Fue 10, Des 16, Con -, Int 11, Sab 15, Car 13

Habilidades: Averiguar intenciones +7, Avistar +8,

Diplomacia +10, Disfrazarse +1 (+3 actuar), Engañar +6,

Escapismo +8, Escuchar +7, Intimidar +8, Uso de cuerdas +3 (+5 atar)

Notes: Desviar flechas (A), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garra), Sutileza con armas

Terreno/Clima: subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 3

Tesoro: — (ver texto)

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 7-12 DG (Mediano), 13-18 DG (Grande)

Ser de la cripta



Un ser de la cripta es un tipo de guardián muerto viviente creado para vigilar un lugar u objeto en particular y encargarse de los intrusos de forma no letal.

La criatura no parece nada más extraño que una figura esquelética envuelta en una túnica hecha jirones. Cuando se activa, sus ojos brillan con una intensa luz roja. El ser de la cripta existe sólo para guardar, y generalmente vigila algún tesoro religioso, tumba o lugar sagrado. Normalmente espera en un nicho o silla especial para él. Habla común, y conversará con aquellos que no le ataquen, mientras que intentará ahuyentar a las criaturas que crea que se acobardan fácilmente.

Un clérigo de 14.º nivel o superior puede usar el conjuro *crear muertos vivientes* para crear un ser de la

cripta.

BS

COMBATE

Un ser de la cripta sólo atacará si es atacado, o si cree que no puede ahuyentar a quien entre en el lugar que guarda. Su primera acción será usar su aptitud para dispersar a los profanadores, y después atacará con las garras hasta que todos los enemigos estén muertos o huyan. Si se le acercan criaturas que haya expulsado con su aptitud de dispersar a los profanadores, atacará inmediatamente.

Dispersar a los profanadores (Sb): una vez al día, el ser de la cripta puede hacer objeto a sus enemigos de un efecto de teleportación, que los transportará 10d10 × 10 pies en una dirección al azar (Voluntad niega CD 14). Los objetivos que fallen la salvación llegarán ilesos al espacio abierto más próximo a su destino (desplazándose hacia arriba o hacia abajo, si es necesario), caso de que éste esté ocupado por un objeto sólido. Esta aptitud afecta a tantos enemigos como DG tenga el ser de la cripta, y todos los objetivos deberán estar dentro de una explosión de 30' centrada en el ser de la cripta. Los objetivos dispersados no podrán efectuar ninguna acción hasta su siguiente turno.

Resistencia a la expulsión (Ex): mientras se encuentre a 50' o menos del objeto o lugar que guarda, se considera que el ser de la cripta es un muerto viviente con 4 DG más de los que realmente tiene, a efectos de expulsarlo, reprenderlo, comandarlo o reforzarlo.

Rasgos de muerto viviente: los seres de la cripta son inmunes al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, así como a los efectos de dormir, de muerte, nigrománticos (a menos que afecten específicamente a los muertos vivientes) y enajenadores, y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que éste funcione también en los objetos. No son afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consumciones de característica o de energía, y no pueden morir a causa del daño masivo. Un ser de la cripta no puede ser reanimado, y sólo puede ser resucitado si lo desea. Poseen visión en la oscuridad hasta 60'.

SERPIENTE FLAMÍGERA

Criaturas brutales de escamas y fuego, a menudo las serpientes flamígeras son coaccionadas o sobornadas para que sirvan a las familias reales como guardias. Hasta la más pequeña de estas serpientes, mercenarias hasta la médula, es un "perro guardián" eficaz. En la naturaleza prefieren habitar en los volcanes (durmientes o activos) o cerca de fuentes termales o fumarolas.

Todas las serpientes flamígeras (mínimas, menores y mayores) están adornadas por una mezcla de escamas de colores rojo y naranja. A lo largo de su lomo, una intrincada sucesión de escamas negras forma un dibujo de cruces ansadas que se repite. Sus ojos sin brillo parecen no parpadear nunca y, como muchos reptiles, pasan largos períodos enroscadas, dormitando al calor en sus guaridas.

Todas las serpientes flamígeras entienden el ignaro, pero sólo las serpientes flamígeras mayores son capaces de hablar.

COMBATE

Las tres especies de serpientes flamígeras usan tácticas de combate parecidas. Suelen morder a los oponentes y dejar que el veneno siga su curso. Las serpientes flamígeras más pequeñas, menos inteligentes, repiten esta táctica hasta que abaten al oponente; las variedades más inteligentes tienen otras aptitudes a su disposición, aunque el veneno ardiente de la serpiente flamígera es una de sus armas más temidas: a veces, la agonía violenta y abrasadora que produce la toxina tumba a los intrusos incluso después de que hayan huido de las ardientes criaturas.

Todas las serpientes flamígeras tienen algunas aptitudes en común.

Calor (Ex): la serpiente flamígera genera tanto calor que su mero contacto inflige daño adicional por fuego. La cantidad de daño varía según la subraza.

Subtipo de fuego (Ex): las serpientes flamígeras son inmunes al daño por fuego. Reciben la mitad más (+50%) de daño de lo normal a causa del frío, independientemente de si se permite un tiro de salvación o de si éste tiene o no éxito.

Olfato (Ex): la serpiente flamígera puede detectar seres que se aproximan, descubrir husmeando a enemigos escondidos, y rastrear mediante su sentido del olfato.

Habilidades: las serpientes flamígeras obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepas y siempre pueden elegir 10 en las pruebas de esta habilidad, incluso si están trepando a toda prisa o siendo amenazadas mientras lo hacen.

SERPIENTE FLAMÍGERA MÍNIMA

Bestia mágica Pequeña (fuego)

Dados de golpe: 1d10 (5 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30', Tr 10'

CA: 16 (+1 tamaño, +3 Des, +2 natural), toque 14, desprevendida 13

Ataque base/Presa: +1/-3

Ataque: mordisco +3 c/c

Ataque completo: mordisco +3 c/c

Daño: mordisco 1d4+1, más 1d6 fuego, más veneno

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: manos ardientes, veneno ardiente, calor

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', subtipo de fuego, visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +0

Características: Fue 12, Des 16, Con 10, Int 7, Sab 11, Car 11

Habilidades: Avistar +3, Escondarse +9, Escuchar +3,

Moverse sigilosamente +5, Trepas +9

Dotes: Alerta

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario o nidada (4-12)

Valor de desafío: 1

Tesoro: 50% monedas, 50% bienes

Alineamiento: cualquiera maligno (normalmente)

Avance: 2-3 DG (Pequeña)

Las serpientes flamígeras mínimas son las más pequeñas de su especie. En los nidos de serpientes mixtos (que normalmente se componen de 4-8 serpientes flamígeras mínimas, 3-5 menores y 1-2 mayores), están siempre al servicio de sus parientes más poderosas.

Las serpientes flamígeras mínimas miden normalmente 4' de largo y unas 2 pulgadas de diámetro. Parecen brillar con su calor, y desde ciertos ángulos parece que irradian ondas de calor.

Las serpientes flamígeras mínimas disfrutan recogiendo objetos brillantes, especialmente si son de oro. Desgraciadamente para las pequeñas serpientes, raramente pueden conservar estas chucherías, ya que a sus hermanas mayores también les gustan. Incluso cuando una serpiente flamígera mínima consigue acumular algún tipo de tesoro para ella, suele olvidarse de dónde lo deja, así que es corriente encontrar pequeños montones de monedas o pequeños objetos de oro dispersados por todo su territorio.

Combate

La serpiente flamígera mínima intenta empezar siempre el combate usando su aptitud *manos ardientes*. Después se lanza al combate y usa su mordisco sin reservas. Aunque estas criaturas no son brillantes en absoluto, saben que su veneno es particularmente tóxico, y a menudo utilizan tácticas de guerrilla contra grupos grandes o enemigos que las sobrepasan claramente.

Manos ardientes (St): una vez al día, una serpiente flamígera mínima puede usar esta aptitud, que funciona como el conjuro del mismo nombre (nivel 3.º de lanzador; Ref CD 11).

Veneno ardiente (Ex): la serpiente flamígera mínima inocular su veneno (Fortaleza niega CD 10) con cada ataque de mordisco con éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (1d4



Serpientes flamígeras

Fue). Además, si la víctima falla la salvación, el veneno de la serpiente quema su cuerpo desde dentro a medida que se extiende. Por cada asalto que el veneno permanezca en el torrente sanguíneo de la víctima (máximo 10 asaltos), infligirá 1 punto de daño por fuego (no hay TS). Esto incluye el asalto en el que la víctima fue mordida.

SERPIENTE FLAMÍGERA MENOR

Bestia mágica Mediana (fuego)

Dados de golpe: 8d10+16 (60 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 40', Tr 20'

CA: 21 (+4 Des, +7 natural), toque 14, desprevvenida 17

Ataque base/Pres: +8/+10

Ataque: mordisco +13 c/c, o escupitajo de magma +12 toque a distancia

Ataque completo: mordisco +13 c/c y pincho de la cola +9 c/c, o escupitajo de magma +12 toque a distancia

Daño: mordisco 1d8+2, más 2d6 fuego, más veneno; pincho de la cola 1d6+1, más 2d6 fuego; escupitajo de magma 2d6 fuego

Frente/Alcance: 5'/5' (enroscada)

Ataques especiales: constreñir 2d6+3 más 2d6 fuego, veneno ardiente,

calor, escupir magma

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', curación rápida 3, subtipo de fuego, visión en la penumbra, olfato, esquivo asombroso

Salvaciones: Fort +8, Ref +10, Vol +4

Características: Fue 15, Des 18, Con 15, Int 8, Sab 14, Car 13

Habilidades: Avistar +4, Escondarse +7, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +7, Preparar +10

Dotes: Ataque múltiple, Soltura con un arma (mordisco), Sutileza con armas

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o nidada (4-7)

Valor de desafío: 7

Tesoro: monedas estándar, 50% bienes

Alineamiento: cualquiera maligno (normalmente)

Avance: 9-16 DG (Grande), 17-24 DG (Enorme)

LAS SERPIENTES FLAMÍGERAS Y DIOSES Y SEMIDIOSES

Si estás usando el panteón faraónico que aparece en Dioses y semidioses, las serpientes flamígeras son destacadas adoradoras de Seth. Su plano de origen en la cosmología faraónica es las Doce horas de la noche.

SERPIENTE FLAMÍGERA

Las serpientes flamígeras menores son versiones significativamente más poderosas de las serpientes flamígeras mínimas. También son las que tienen peor carácter de todas. Las serpientes flamígeras mayores abusan de ellas regularmente, y esto hace que a menudo desaten su ira contra las serpientes flamígeras mínimas, o contra cualquier otra criatura que pase cerca.

Las serpientes flamígeras menores son casi idénticas a las mínimas, salvo porque son bastante más grandes: con sus 7' de largo y sus 3 ó 4" de diámetro, son especímenes amenazadores. La otra diferencia significativa es el pincho de hueso endurecido que les nace en la cola.

De las tres variedades de serpiente flamígera, las menores son las que se emplean con menor frecuencia como guardianas (a pesar de la relativa escasez de serpientes flamígeras mayores), porque son más crueles y feroces que las otras variedades: la mayoría de los posibles amos rehúye a una criatura que tiende a morder a su amo casi tanto como a los intrusos.

Combate

Las serpientes flamígeras menores disfrutan quemando a sus enemigos, así que usan su escupitajo de magma a la menor oportunidad. Cuando van en grupo, usan tácticas bastante sofisticadas, como formar rudimentarias filas de combatientes cuerpo a cuerpo, tras las cuales más serpientes flamígeras lanzan sus escupitajos abrasadores. Normalmente, sólo usan su aptitud para constreñir entre ataques de escupitajo.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, la serpiente flamígera menor puede constreñir a un oponente que tenga apresado, infligiéndole 2d6+3 puntos de daño contundente y 2d6 puntos de daño por fuego.

Veneno ardiente (Ex): la serpiente flamígera menor inocula su veneno (Fortaleza niega CD 16) con cada ataque de mordisco con éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (1d4 Fue). Además, si la víctima falla la salvación, el veneno de la serpiente quema su cuerpo desde dentro a medida que se extiende. Por cada asalto que el veneno permanezca en el torrente sanguíneo de la víctima (máximo 10 asaltos), infligirá 2 puntos de daño por fuego (no hay TS). Esto incluye el asalto en el que la víctima fue mordida.

Escupir magma (Sb): cada 1d4 asaltos, la serpiente flamígera menor puede lanzar un escupitajo abrasador y pegajoso a un oponente que esté a menos de 30' (no hay incrementos de distancia). Se requiere un ataque de toque a distancia con éxito para impactar. Si lo consigue, el objetivo sufrirá 3d6 puntos de daño por fuego y deberá tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 16) o se prenderá fuego.

Curación rápida (Ex): la serpiente flamígera menor recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 3 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite a la serpiente flamígera menor regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

Esquiva asombrosa (Ex): la serpiente flamígera menor conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando está desprevenida o siendo golpeada por un atacante invisible.

SERPIENTE FLAMÍGERA MAYOR

Bestia mágica Enorme (fuego)

Dados de golpe: 17d10+85 (178 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 60', Tr 50'

CA: 29 (-2 tamaño, +3 Des, +18 natural), toque 11, desprevenida 26

Ataque base/Presa: +17/+33

Ataque: mordisco +24 c/c

Ataque completo: mordisco +24 c/c y aplastamiento +19 c/c y pincho de la cola +18 c/c

Daño: mordisco 2d8+8, más 1d6 fuego, más 1d6 energía negativa, más veneno; aplastamiento 1d8+4, más 1d6 fuego, más 1d6 energía negativa; pincho de la cola 1d6+4, más 1d6 fuego, más 1d6 energía negativa

Frente/Alcance: 15'/15' (enroscada)

Ataques especiales: arma de aliento, constreñir 4d6+12 más 1d6 fuego más 1d6 energía negativa, muerte agónica, aura ardiente, veneno ardiente, calor, agarrón mejorado, energía negativa, aptitudes sortílegas, engullir

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 15/+2, curación rápida 5, subtipo de fuego, visión en la penumbra, olfato, RC 27, esquiva asombrosa

Salvaciones: Fort +15, Ref +13, Vol +7

Características: Fue 27, Des 17, Con 20, Int 11, Sab 14, Car 16

Habilidades: Avistar +14, Buscar +10, Escondarse -5,

Escuchar +14, Moverse sigilosamente +13, Trepar +16

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (aplastamiento), Soltura con un arma (mordisco)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o nidada (3-6)

Valor de desafío: 16

Tesoro: estándar

Alineamiento: cualquiera maligno (normalmente)

Avance: 18-24 DG (Enorme), 25-51 DG (Gargantuesca)

Las serpientes flamígeras mayores son criaturas enormes, que irradian casi tanta maldad como calor. Maliciosas y viles, mandan sobre pequeñas nidadas de serpientes flamígeras mediante el miedo y la intimidación. Las serpientes flamígeras mayores suelen ser impredecibles, y sólo las usan los gobernantes más ricos. En algunos casos, casas enteras han desaparecido en una noche cuando una serpiente flamígera mayor decidió que quería los tesoros de su señor para sí.

Las serpientes flamígeras mayores son versiones mucho mayores de sus parientes menores: miden hasta 30' de largo y 6' de diámetro. Sus escamas son más oscuras que las de las otras serpientes flamígeras. Ocasionalmente, una escama del negro más profundo se intercala entre las otras, casi siempre rojas.

Hay cosas más importantes sobre estas grandes serpientes de las que la mayoría cree. Las serpientes flamígeras mayores aseguran (sólo entre ellas) que una vez fueron poderosos infernales. Exiliadas de los Nueve infiernos por alguna transgresión hace tiempo olvidada, muchas se esfuerzan por alcanzar los

niveles de poder que creen que tuvieron hace tiempo. Los que se han enfrentado a una serpiente flamígera mayor podrían dar crédito a estas afirmaciones, ya que la sola presencia de la criatura irradia la clase de maldad que normalmente se asocia sólo con los oscuros habitantes de Baator o del Abismo.

Las serpientes flamígeras mayores hablan infernal, además de ígnaro.

Combate

Las serpientes flamígeras mayores usan sus armas de aliento con prontitud y frecuencia. También están hambrientas de continuo, y hacen uso a menudo de su aptitud para engullir, mientras esperan a que su arma de aliento se recargue. Contra enemigos particularmente difíciles de abatir, no dudan en emplear sus aptitudes sortilegas, pero saben que su mejor táctica es permanecer cerca de los oponentes y dejar que su aura ardiente acabe con ellos.

Arma de aliento (Sb): cada 1d4 asaltos, la serpiente flamígera mayor puede exhalar un cono de 50' de fuego oscuro. El arma de aliento inflige 12d6 puntos de daño, la mitad de los cuales son de daño por fuego y la otra mitad, por energía negativa. Una salvación de Reflejos (CD 23) con éxito reduce el daño a la mitad.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito, la serpiente flamígera mayor puede constreñir a un oponente que tenga apresado, infligiéndole 4d6+12 puntos de daño contundente, 1d6 puntos de daño por fuego y 1d6 puntos de daño de energía negativa.

Muerte agónica (Ex): cuando se la mata, la serpiente flamígera mayor explota en un estallido cegador de luz ardiente que inflige 30 puntos de daño (15 puntos de fuego, 15 de energía negativa) a todo lo que haya en un radio de 50'. Una salvación de Reflejos con éxito (CD 23) reduce el daño a la mitad.

Aura ardiente (Ex): la simple presencia de una serpiente flamígera mayor resulta dañina. Todas las criaturas que estén a menos de 5' de una serpiente flamígera mayor sufren automáticamente 1d6 puntos de daño por fuego.

Veneno ardiente (Ex): la serpiente flamígera mayor inocula su veneno (Fortaleza niega CD 26) con cada ataque de mordisco con éxito. El daño inicial y secundario es el mismo (1d4 Fue). Además, si la víctima falla la salvación, el veneno de la serpiente quema su cuerpo desde dentro a medida que se extiende. Por cada asalto que el veneno permanezca en el torrente sanguíneo de la víctima (máximo 10 asaltos), infligirá 4 puntos de daño por fuego (no hay TS). Esto incluye el asalto en el que la víctima fue mordida.

Agarrón mejorado (Ex): si una serpiente flamígera mayor logra alcanzar con un ataque de mordisco a otra criatura que sea, al menos, una categoría de tamaño menor que ella, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +33). Si la inmoviliza, puede engullirla con la siguiente prueba de presa con éxito. Alternativamente, la serpiente flamígera mayor tiene la opción, sencillamente, de usar el mordisco para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a

las pruebas de presa, pero la serpiente no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de mordisco.

Energía negativa (Sb): los oscuros orígenes de la serpiente flamígera mayor le confieren la capacidad de infligir daño por energía negativa con la mayoría de sus ataques. Para obtener más detalles, consulta las descripciones de cada ataque y cualidad especial.

Engullir (Ex): la serpiente flamígera mayor puede engullir a una sola criatura que sea, al menos, dos categorías de tamaño menor que ella, mediante una prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +33), siempre que ya tenga al oponente en sus fauces (ver 'Agarrón mejorado' más arriba). Una vez dentro de la serpiente flamígera mayor, el oponente sufre cada asalto 2d6+13 puntos de daño por aplastamiento, 1d4 puntos de daño por fuego y 1d4 puntos de daño por energía negativa del estómago de la serpiente. Una prueba de presa con éxito permite a la criatura engullida trepar fuera del estómago hasta volver a las fauces de la serpiente flamígera mayor, donde necesitará otra prueba de presa con éxito para escapar. Alternativamente, una criatura engullida puede tratar de abrirse paso hacia el exterior con sus garras, o usando un arma cortante o perforante ligera. Infligir al menos 20 puntos de daño al estómago (CA 19) de esta manera creará una abertura lo bastante grande como para poder escapar. Una vez que la criatura logra salir, la acción muscular cierra la abertura, de modo que si hay más oponentes engullidos, cada uno deberá abrirse paso de este modo. El estómago de una serpiente flamígera mayor puede contener 2 oponentes Grandes, 4 Medianos, ó 16 Pequeños o menores.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *bola de fuego, escudo de fuego* (sólo escudo cálido); 1/día: *tormenta de fuego, descarga flamígera, bola de fuego maximizada*. Nivel 16.º de lanzador; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

Curación rápida (Ex): la serpiente flamígera mayor recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 5 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite a la serpiente flamígera mayor regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

Esquiva asombrosa (Ex): la serpiente flamígera mayor conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando está desprevenida o siendo golpeada por un atacante invisible, y no puede ser flanqueada, excepto por un pícaro de 21.º nivel o superior.

SHADAR-KAI

Fata Mediana (extraplanaria)

Dados de golpe: 3d6 (10 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30'

CA: 16 (+3 Des, +3 armadura de cuero tachonado), toque 13, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +1/+1

Ataque: cadena armada +4 c/c, o arco corto +4 a distancia

Ataque completo: cadena armada +4 c/c, o arco corto +4 a distancia

Daño: cadena armada 2d4, arco corto 1d6x3

Frente/Alcance: 5'/5' (10' con cadena armada)

Ataques especiales: ataque furtivo +1d6

Cualidades especiales:

- esconderse a simple vista,
- maldición de sombra,
- visión superior en la penumbra

Salvaciones: Fort +2, Ref +7, Vol +4

Características: Fue 10, Des 16, Con 11, Int 11, Sab 10, Car 9

Habilidades: Esconderse +9, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +9, Buscar +6, Avistar +8, Supervivencia +6 (+8 seguir rastros)

Dotes: Alerta, Competencia con arma exótica (cadena armada) (A), Sutileza con las armas

Terreno/Clima: bosque y subterráneo (plano de la Sombra)/cualquiera

Organización: solitario, patrulla (3-6), o batida (7-12)

Valor de desafío: 1

Tesoro: gal-ralán +1 más estándar

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +1

Los shadar-kai, o fatas de la sombra, son una raza de hombres amargados y muy determinados cuyas almas están envenenadas por las sombras. De piel gris y ojos oscuros, los esbeltos shadar-kai son ligeramente más altos que los humanos medios y sus suaves movimientos exudan gracia y un asombroso cuidado. Las sombras siguen al shadar-kai allá donde vaya. Las sombras que proyectan los pliegues de su ropaje son más profundas que las de los humanoides, de hecho el shadar-kai parece desaparecer de la vista con sólo colocarse donde haya una sombra normal y corriente.

Los shadar-kai prefieren utilizar armas ligeras que se amoldan mejor a su gracia y agilidad, sobre todo les gustan las cadenas armadas. También a muchos de ellos les gustan llevar *piercings* y tatuajes.

Hace mucho tiempo, los shadar-kai pensaban proteger el mundo de las crecientes razas humanoides. Como buenos expertos en la magia de sombra, los shadar-kai hicieron un pacto con un poder oscuro del plano de la Sombra para envolver al mundo en un crepúsculo infinito, en el que las fatas de la sombra serían los soberanos. Sin embargo, el experimento no funcionó y los shadar-kai quedaron atados al plano de la Sombra,

con la maldición de perder sus almas en la oscuridad de las profundidades de este plano. Esta maldición de sombra aún actúa sobre los shadar-kai y todo miembro de la raza se ve implicado en una lucha, de por vida, para burlar esta inevitable condena.

La continua atracción del plano de la Sombra ha hecho del shadar-kai un ser torvo y combativo. Muy pocas razas comprenden la terrible situación de las fatas de la sombra. Incluso cuando han logrado encontrar soluciones temporales, han tenido que seguir luchando contra un dolor constante, lo que les ha vuelto muy violentos. Su predisposición a cometer actos crueles y violentos ha ido en aumento con cada generación.

Los shadar-kai hablan común, elfo y silvano.



Shadar-kai

COMBATE

Malditos y bendecidos por una gran afinidad hacia el plano de la Sombra, los shadar-kai son unos seres sutiles y engañosos. En cuanto pueden, roban sin que nadie se de cuenta, llegando a atacar tendiendo una emboscada cuando hace falta. A los lanzadores de conjuros shadar-kai les gusta la magia de la sombra y la ilusión, y muy pocos grupos de fatas de la sombra carecen de un líder lanzaconjuros de gran poder. Los shadar-kai, expertos en la cautela y dotados de una precisión visual mucho mayor que la de la mayoría de las criaturas, apenas tienen problemas en asegurarse de que los combates se desarrollen a su gusto.

El shadar-kai que aparece descrito en las estadísticas lleva un gal-ralán +1 (consulta 'Objetos Shadar-kai', más adelante).

Ataque furtivo (Ex): cada vez que al objetivo del shadar-kai se le niegue un bonificador de Destreza, o cuando dicho objetivo sea flanqueado por el shadar-kai, sufre 1d6 puntos de daño adicionales, en cada ataque cuerpo a cuerpo que el shadar-kai realice con éxito. Este daño se suma al daño por ataque furtivo que provenga de otras fuentes, por ejemplo unos niveles de pícaro.

Esconderse a simple vista (Sb): el shadar-kai puede utilizar su habilidad Esconderse incluso cuando se le está mirando. Mientras que no se vea iluminado por la luz del día natural, un conjuro *luz del día*, u otro tipo de luz mágica similar, se le puede perder de vista en un sitio abierto, sin que este ser tenga que esconderse detrás de nada.

Maldición de la sombra (Sb): el plano de la Sombra ejerce una tremenda atracción sobre el alma del shadar-kai, que por lo tanto está muy tenuemente ligado a su cuerpo mortal. Cada vez que un shadar-kai se encuentra aturrido, atontado, grogui o inconsciente (y que no sea durante el sueño natural) debe hacer una salvación de Voluntad (CD 15) o perderá una parte de su al-

ma en el plano de la Sombra. El shadar-kai también debe intentar una salvación cada vez que se quite un gal-ralán, si ya tiene uno (consulta 'Objetos de los shadar-kai' más adelante).

El shadar-kai con el alma dañada gana un nivel negativo que no se puede eliminar hasta que no recupere su alma por completo. Si se enfrenta a otra situación en la que precise de una salvación contra la maldición de la sombra, el shadar-kai puede recibir niveles negativos adicionales. Cuando está en el plano de la Sombra, puede volver a traspasar el alma al cuerpo mediante un conjuro *restablecimiento mayor*. Cuando el shadar-kai se encuentra en el plano Material (o en cualquier otro lugar) debe utilizar un conjuro *deseo* o *milagro* para recuperar su alma.

El shadar-kai afectado por la maldición de la sombra no puede ser revivido ni resucitado tras su muerte, y tampoco gana experiencia. El toque de la maldición de la sombra hace daño al shadar-kai, y le llena el corazón de un vacío helador que acaba por arrastrar a todos los individuos, excepto a los más decididos, a darse por vencidos y abandonar también el plano Material.

El shadar-kai que se va al plano de la Sombra y permanece allí ve cómo se dulcifican los efectos de la maldición de las sombras y no sufre enfermedad. Sin embargo, si se marcha del plano de la Sombra sin haber recuperado su alma sufre los efectos de la maldición de las sombras hasta que vuelva a dicho plano, o haya recuperado su alma.

Visión superior en la penumbra (Ex): el shadar-kai posee una extraordinaria visión en condiciones de penumbra. Ve cuatro veces mejor que los humanos en condiciones de penumbra.

Habilidades: *el shadar-kai recibe un bonificador racial +10 en pruebas de Esconderse hechas en condiciones de oscuridad o sombra (o en cualquier otra situación salvo a plena luz del día o en la zona de un conjuro *luz del día*).

SOCIEDAD DE LOS SHADAR-KAI

Los shadar-kai han creado una sociedad depredadora. Cuentan con pocas ciudades permanentes propias, aunque se les puede encontrar en otros emplazamientos. Las ciudades construidas por humanos y demás razas inteligentes tienen pocas posibilidades de evitar que grupos de shadar-kai se infiltren, ya que dichas ciudades están llenas de sombras.

Las escasas ciudades shadar-kai que aún quedan en el plano Material están ocultas tras ilusiones y magia de las sombras, además de muy bien protegidas por partidas de batidores shadar-kai que tienen mastines de la sombra. Muchos shadar-kai se han visto subordinados al plano de la Sombra, e incluso sus ciudades más grandes se ven desoladas y muy poco pobladas.

La mayoría de los reinos shadar-kai son magocracias gobernadas por un poderoso ilusionista. Los shadar-kai odian a las demás fatas, por ello capturan y matan a toda fata que se cruza en su camino. De vez en cuando, los shadar-kai hacen pactos con otras fatas malignas, con la intención de engañar o infiltrarse en una población de humanoides buenos.

OBJETOS DE LOS SHADAR-KAI

La maldición de la sombra actúa sobre todos los aspectos de la cultura shadar-kai, y la lucha por la permanencia en el plano

Material es una constante en la vida de estas criaturas. La mayoría de los shadar-kai utiliza el gal-ralán (descrito más adelante) para unir su alma a su cuerpo y burlar la maldición de la sombra.

Gal-ralán: cuando se coloca esta pulsera forjada en hierro frío (que ocupa el espacio en el que se pondría un brazal) perfora el antebrazo de su portador con unas agujas muy largas, del mismo metal. Este artilugio une el alma del portador con su cuerpo, aunque también es el causante de un dolor interminable. Mientras que el personaje lleve un gal-ralán, sufre 1 punto de daño de Constitución que no se podrá curar hasta que no se haya quitado el gal-ralán.

El gal-ralán confiere a su portador de +1 a +5 en bonificador de resistencia en los TS. Este bonificador sube un +2 adicional frente a efectos de muerte, consumciones de energía y los efectos que afecten el alma del portador (por ejemplo la maldición de las sombras). Por ejemplo, un gal-ralán +2 otorga un +4 bonificador de resistencia +4 contra dichos efectos, un gal-ralán +3 otorga un bonificador de resistencia +5, y así sucesivamente.

Nivel de lanzador: 5^o; *Prerrequisito:* Fabricar objeto maravilloso, *resistencia*, el nivel del lanzador debe ser el triple del bonificador del gal-ralán; *Precio de mercado:* 625 po (+1), 2.500 po (+2), 5.600 po (+3), 10.000 po (+4) o 15.600 po (+5). *Peso:*—

Runa de piedra negra: el shadar-kai superado por la maldición de la sombra suele utilizar la *runa de piedra negra*. Esta runa está formada por un complejo sello dibujado sobre una piedra pequeña y brillante. Cuando se le ordena, la *runa de piedra negra* permite a su portador *desplazamiento de plano* entre el plano de la Sombra y el plano Material (en cualquier dirección), junto con un máximo de 50 lb. en objetos. Se puede utilizar la *runa de piedra negra* tres veces antes de que su magia desaparezca.

Nivel de lanzador: 9^o; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *desplazamiento de plano*; *Precio de mercado:* 3.300 po. *Peso:*—

Extracto nocturno: cuando un frasco de este líquido mágico se tira o se cae, reduce el nivel de luz ambiente, hasta reducirlo al de la luz de una estrella en un radio de 20'. La luz mágica sigue funcionando en la zona (y se opone a este efecto), pero las antorchas, linternas, cetros solares y demás fuentes de luz mundana se suprimen hasta que no salgan de dicha zona. La CD de las pruebas de Avistar realizadas contra objetivos que se encuentren en la zona del *extracto nocturno* sube +10, aunque las criaturas con visión en la oscuridad o con visión superior en la penumbra ignoran dicho aumento, y las criaturas con visión normal en la penumbra reciben un bonificador +5 en pruebas de Avistar realizadas a la luz de la estrella. El *extracto nocturno* otorga una ocultación de nueve décimos (40% de posibilidades de fallo) contra criaturas sin visión en la penumbra, media ocultación (20% de posibilidades de fallo) contra las criaturas que tengan visión en la penumbra y ninguna ocultación contra las criaturas que tengan visión en la oscuridad o visión superior en la penumbra. Su efecto dura 10 minutos.

Nivel de lanzador: 1.^o; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *luz*; *Precio de mercado:* 50 po. *Peso:*—

PERSONAJES SHADAR-KAI

La clase predilecta del shadar-kai es el pícaro. Aunque los pícaros son, con diferencia, los personajes más comunes entre las fatas de la sombra, también es cierto que hay otros muchos shadar-kai que se hacen magos o clérigos. Como no es frecuente que los shadar-kai sean fuertes en el cuerpo a cuerpo, no suelen elegir ser guerreros, exploradores, monjes o bárbaros.

Debido a sus puntos de golpe iniciales y a sus incomparables poderes, el nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ shadar-kai es +4. Por lo tanto, un pícaro shadar-kai de 1.º nivel, tiene un NEP de 5, lo que equivale a un personaje de 5.º nivel.

SHEДУ

Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 9d10+27 (76 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30', V1 60'
(regular)

CA: 14 (-1 tamaño, +5 natural), toque 9, desprevenido 14

Ataque base/Pres: +9/+17

Ataque: golpetazo +12 c/c

Ataque completo: 2 golpetazos +12 c/c

Daño: golpetazo 1d6+4

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortílegas, pisotear

Cualidades especiales: resistencia al ácido 5, resistencia al frío 5, visión en la oscuridad 60', salida, resistencia a la electricidad 5, excursión etérea, resistencia al fuego 5, visión en la penumbra, círculo mágico contra el mal, mente racional, resistencia al sonido 5, RC 14, estabilidad asombrosa

Salvaciones: Fort +9, Ref +6, Vol +7

Características: Fue 19, Des 11, Con 17, Int 22, Sab 18, Car 16

Habilidades: Equilibrio +20, Concentración +15, Diplomacia +17, Saber (religión) +18, Saber (los planos) +26, Escuchar +24, Averiguar intenciones +16, Avistar +24, Supervivencia +4(+6 en otros planos)

Dotes: Lucha a ciegas, Ataque en vuelo (A), Embestida mejorada, Romper arma mejorado, Ataque poderoso

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario, pareja o sínodo (2 más 1-3 lamasu)

Valor de desafío: 10

Tesoro: estándar



Alineamiento: siempre legal bueno

Avance: 10-12 PG (Grande); 13-24 PG (Enorme)

El shedu, primo cercano del lamasu (consulta el *Manual de monstruos*), viaja por los planos Material y Etéreo para ensalzar las virtudes de la ley y el bien, además de ayudar a quienes precisan de instrucción o protección. Del cuello para abajo los shedu tienen el aspecto de unos enormes toros alados de músculos muy marcados y con una quinta pata tras las delanteras. Estas criaturas estoicas tienen cabeza humana con una cuidada barba trenzada y pelo negro largo y brillante que peinan con bucles prietos. Los shedu tienen una presencia regia casi innata, como si la corona dorada que cada uno lleva les señalara como reyes. Si es verdad que estas criaturas tuvieron una vez reinos terrestres, es probable que dichas tierras hayan desaparecido a lo largo de la historia, el caso es que los shedu no hablan de sus coronas con nadie.

Shedu

A veces los clérigos legales buenos llaman a los shedu y les piden consejo sobre asuntos de importancia planaria, o les piden que protejan sus templos en épocas de acontecimientos importantes, por ejemplo cuando se va a elegir a un nuevo líder o por el nacimiento de un niño mesiánico. Los shedu, cuyo cerebro se focaliza en los detalles y que está mejor construido que el de los demás, poseen inmunidad al control mental y su aptitud para centrarse en ciertas tareas específicas sin distraerse, hace de ellos unos excelentes consejeros y guardianes.

Los shedu hablan común, dracónico y celestial. Prefieren comunicarse telepáticamente.

COMBATE

A pesar de su aptitud de pisotear a los oponentes con sus poderosas pezuñas, los shedu son unos combatientes no muy buenos físicamente, cuando se enfrentan a enemigos habilidosos. En estos casos, prefieren volar y desde el aire, intentan controlar a los enemigos por medio de *dominar persona*. Si las cosas no se ven muy claras, saltan al plano Etéreo o se marchan al plano Astral.

Aptitudes sortílegas: a voluntad *clarividencia/clariaudiencia, ver lo invisible, telequinesia*; 3/día *dominar persona*. Nivel de lanzador 9; salvación CD 13+ nivel del conjuro.

Pisotear (Ex): como acción estándar durante su turno en cada asalto, el shedu puede arrollar a los oponentes que sean de al

menos una categoría de tamaño inferior a la suya. Este ataque inflige 2d6+4 puntos de daño contundente. Un oponente pisoteado puede intentar o un ataque de oportunidad con un penalizador -4, o una salvación de Reflejos (CD18) para sufrir la mitad del daño.

Salida (Sb): una vez a la semana, el shedu puede lanzar *proyección astral*, como si se tratara de un hechicero de 18.º nivel. Esta aptitud sólo afecta al shedu.

Excursión etérea (Sb): el shedu puede pasar del plano Etéreo al Material como acción gratuita y hacerlo a la inversa como acción de movimiento. Esta aptitud, por lo demás, es idéntica a *excursión etérea* lanzada por hechicero de 15.º nivel.

Círculo mágico contra el mal (Sb): el shedu irradia de forma continua *círculo mágico contra el mal* con un radio de 20'. Dicho aura se puede disipar, pero el shedu la puede volver a crear como acción gratuita en su siguiente turno.

Mente racional (Ex): el cerebro superior del shedu lo inmuniza contra efectos enajenadores.

Estabilidad asombrosa (Ex): las cinco patas del shedu le confieren una mayor estabilidad, lo que le hace inmune a ser derribado por una embestida. Dicha aptitud también evita los empujones de conjuros como *mano forzada de Bigby*.

Habilidades: los shedu reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Equilibrio, Escuchar, Saber (los planos) y Avistar.

SIERPE SOLAR

Dragón Grande

Dados de golpe:

12d12+36 (114 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 40', V1 120' (regular)

CA: 24 (-1 tamaño, +5 Des, +10 natural), toque 14, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +12/+20

Ataque: mordisco +15 c/c

Ataque completo: mordisco +15 c/c y 4 garras +10 c/c

Daño: mordisco 2d8+4, garra 2d6 +2

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: arma de aliento, aura brillante, energía brillante

Cualidades especiales: vista ciega 120', RD 20/+2, rasgos de dragón, forma de energía, inmunidad a la ceguera, sentidos agudos, RC 20.

Salvaciones: Fort +11, Ref +13, Vol +11

Características: Fue 18, Des 20, Con 17, Int 13, Sab 16, Car 23

Habilidades: Equilibrio +22, Esconderse +16, Saltar +6,

Escuchar +18, Moverse sigilosamente +20, Buscar +16,

Avistar +18, Piruetas +20

Dotes: Hendedura, Reflejos de combate, Ataque en vuelo, Flotar, Ataque poderoso

Terreno/Clima: desierto o llanuras/ templado

Organización: solitario, pareja o formación de vuelo (3-6)

Valor de desafío: 14

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente caótico neutral

Avance: 13-24 PG (Grande); 25-36 PG (Enorme)

La serpe solar es una bestia dracónica muy peligrosa que vuela por los cielos de regiones abrasadoras como desiertos y sabanas. Puede transformar una parte, o todo su cuerpo en energía pura para acabar con sus víctimas.

La serpe solar tiene el aspecto de un dragón radiante de escamas brillantes que irradia unas ondas visibles de calor. Sus alas, que también emiten una luz brillante, son parecidas a las de un murciélago. La criatura tiene una cabeza dracónica con cuernos y una boca acolmillada y sus ojos parecen proyectar una luz semilíquida. La serpe solar tiene ocho patas

y suele utilizar las cuatro delanteras (que son más ágiles) durante el combate, por su acción devastadora. Finalmente, la cola de esta criatura es larga y sinuosa, dotada de una bola de energía palpitante en su punta. La serpe solar mide unos 15' de longitud y tiene una envergadura que supera los 30'.

Finalmente, la cola de esta criatura es larga y sinuosa, dotada de una bola de energía palpitante en su punta. La serpe solar mide unos 15' de longitud y tiene una envergadura que supera los 30'.

Finalmente, la cola de esta criatura es larga y sinuosa, dotada de una bola de energía palpitante en su punta. La serpe solar mide unos 15' de longitud y tiene una envergadura que supera los 30'.

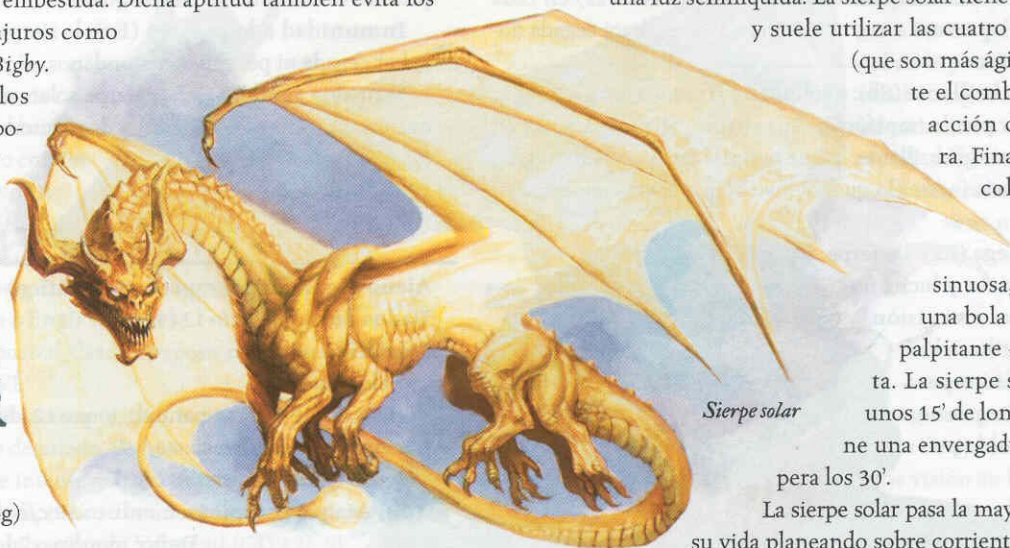
Finalmente, la cola de esta criatura es larga y sinuosa, dotada de una bola de energía palpitante en su punta. La serpe solar mide unos 15' de longitud y tiene una envergadura que supera los 30'.

Finalmente, la cola de esta criatura es larga y sinuosa, dotada de una bola de energía palpitante en su punta. La serpe solar mide unos 15' de longitud y tiene una envergadura que supera los 30'.

Finalmente, la cola de esta criatura es larga y sinuosa, dotada de una bola de energía palpitante en su punta. La serpe solar mide unos 15' de longitud y tiene una envergadura que supera los 30'.

Finalmente, la cola de esta criatura es larga y sinuosa, dotada de una bola de energía palpitante en su punta. La serpe solar mide unos 15' de longitud y tiene una envergadura que supera los 30'.

Sierpe solar



La serpe solar pasa la mayor parte de su vida planeando sobre corrientes térmicas poderosas y recorriendo la tierra en busca de presas sobre las que abalanzarse para devorarlas. La serpe solar es carnívora, pero en su proceso digestivo, transforma la carne consumida en energía pura y en luz, que es emitida por la cola, los ojos y las membranas de las alas. Al igual que muchos dragones, la serpe solar padece un obsesión maníaca por los metales preciosos y los tesoros, especialmente le gusta coleccionar oro y piedra preciosas.

La serpe solar puede transformar su cuerpo en energía ardiente y así puede atravesar materia inerte. Prefiere formar su guarida dentro de las dunas de arena, donde descansa, en forma de energía brillante. La mayoría de las sierpes solares poseen, cerca de su guarida, un par de cuevas terrestres para almacenar su botín.

La serpe solar habla común, aurano, ígnaro y dracónico.

COMBATE

La serpe solar posee un método inigualable para esconderse a simple vista. Como emite luz constantemente, se sitúa con toda



precisión entre su presa y el sol, no produce ningún tipo de sombra y espera el momento adecuado para abalanzarse y atacar. Cuando se enfrenta a enemigos poderosos que tienen armadura, la serpiente suele permanecer oculta para atacar con su arma de aliento. En el combate cuerpo a cuerpo, esta criatura utiliza a fondo sus ataques de energía brillante, por medio de la dote Ataque poderoso, contra los enemigos que llevan armadura.

Arma de aliento (Sb): la serpiente solar es capaz de exhalar una línea de 90' de energía amarilla cada 1d4 asaltos que inflige 15d8 puntos de daño (Ref mitad CD 19). Este rayo de energía traspasa la materia inerte (lo que incluye constructos y muertos vivos) sin dañarla, pero sí que afecta a todas las criaturas vivas que se encuentra en su camino. El arma de aliento inflige daño físico puro y puede ser derrotada mediante reducción de daño, pero no mediante resistencia a la energía.

Aura brillante (Sb): la serpiente solar emite de forma constante una luz que ilumina un espacio de 240'. La serpiente solar sufre un penalizador -20 en todas las pruebas de Esconderse cuando no puede confundir su brillo con una luz igualmente brillante (por ejemplo, con la luz solar). Toda criatura que mire a la serpiente solar debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 19) en cada asalto en el que vaya a seguir mirándola, o resultará cegada durante 3d6 minutos.

Energía brillante (Sb): a voluntad y como acción gratuita, la serpiente solar puede transformar sus cuatro garras delanteras en armas de energía brillante, lo que permite que sus ataques ignoren la materia inerte (lo que incluye constructos y muertos vivos).

Vista ciega (Ex): la serpiente solar se mueve y lucha no sólo gracias a su visión, también utiliza el oído y el olfato para percibir el entorno. Esta aptitud le permite



Slaad cenagoso

AS

ubicar los objetos y criaturas en un radio de 120'. normalmente no necesita realizar pruebas de Avistar o Escuchar para percibir a las criaturas que están dentro de su radio de vista ciega.

Rasgos de dragón: la serpiente solar es inmune a dormir, y a los efectos de la parálisis. Tiene visión en la oscuridad (60' de distancia) y visión en la penumbra.

Forma de energía (Sb): como una acción de movimiento, la serpiente solar puede transformar todo su cuerpo en energía pura. Así, la serpiente gana el subtipo incorporeal. Sólo puede ser dañada por otras criaturas incorporeales, o armas mágicas +1, conjuros, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales. La criatura tiene un 50% de posibilidades de ignorar todo daño que provenga de una fuente corporal, salvo si se trata de efectos de fuerza o de ataques hechos con armas fantasmales. La serpiente en su forma de energía puede atravesar los objetos sólidos, pero no los efectos de fuerza, a voluntad. Bajo esta forma puede utilizar su arma de aliento, pero no sus ataques normales; el contacto físico con una serpiente solar cuando tiene forma de energía no daña a las criaturas vivientes. Cuando la serpiente solar adopta esta forma, siempre se mueve sigilosamente y no se la puede escuchar mediante pruebas de Escuchar si ella no quiere.

Inmunidad a la ceguera (Ex): la serpiente solar no puede resultar cegada ni por medios mundanos, ni por medios mágicos.

Sentidos agudos (Ex): la serpiente solar ve cuatro veces mejor que un humano en condiciones de penumbra y ocho veces mejor con luz normal.

SLAAD CENAGOSO

Ajeno Mediano (extraplanario, caótico)

Dados de golpe: 6d8+12 (39 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 30'

CA: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +6/+9

Ataque: mordisco +9 c/c

Ataque completo: mordisco +9 c/c y 2 garras +7 c/c

Daño: mordisco 2d6+3, garra 1d4+1

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: acobardarse, enfermedad, chillido sónico, convocar slaad

Cualidades especiales: curación rápida 3, fingir muerte, rasgos de ajeno, resistencias, inmunidad al sonido

Salvaciones: Fort +7, Ref +7, Vol +3

Características: Fue 17, Des 15, Con 15, Int 6, Sab 6, Car 8

Habilidades: Trepar +12, Saltar +12, Esconderse +11, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +11, Avistar +7

Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada, Ataque múltiple

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (Limbo)/cualquiera

Organización: solitario, banda (2-5) o manada (6-10)

Valor de desafío: 6

Tesoro: —

Alineamiento: siempre caótico neutral

Avance: 7-9 PG (Mediano); 10-18 PG (Grande)

Aunque muchos consideren al slaad rojo el miembro más débil de la raza, esto no es cierto: el slaad cenagoso es una criatura inferior. A pesar de que sus parientes más poderosos se burlen de él, el slaad cenagoso no deja de ser un oponente difícil para muchos grupos de aventureros.

Los slaad cenagosos miden unos 5' de altura y pesan unas 170 lb. El color de su piel varía de tono, manchas de marrón a verde pardusco pálido. Tienen los rasgos típicos de los slaad, la boca grande llena de dientes muy afilados y unas garras fuertes y afiladas que salen de sus brazos larguiruchos.

Los slaad cenagosos son criaturas inseguras y cobardes. Si embargo, tienen un fuerte instinto de supervivencia y suelen encontrar la forma de seguir con vida incluso frente a enormes obstáculos.

Los slaad cenagosos hablan el idioma de los slaad.

COMBATE

El slaad cenagoso normalmente inicia el combate con su chillido sónico o con un intento de convocar más slaad. Si se enfrentan a una situación muy desigual, intentan acobardarse o fingir su muerte.

Se puede convocar al slaad cenagoso mediante un conjuro *convocar monstruo* VI.

Acobardarse (Sb): como acción estándar, el slaad cenagoso puede acobardarse de miedo. Se trata de un efecto enajenador. Todo oponente que intente golpear o atacar directamente a la criatura acobardada, incluso con un conjuro dirigido, debe intentar una salvación de Voluntad (CD 12). Si logra la salvación, el oponente puede atacar normalmente y es inmune al efecto acobardador de ese slaad cenagoso durante 24 horas. Si no logra la salvación, el oponente no puede proseguir con el ataque, esa parte de la acción del atacante se pierde, y no puede atacar directamente al slaad cenagoso mientras éste se siga acobardando. Si el slaad cenagoso deja de acobardarse y luego vuelve a hacerlo, el oponente puede intentar una nueva salvación de Voluntad para atacarlo.

Enfermedad (Ex): toda criatura alcanzada por el mordisco del slaad cenagoso debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o resultará infectada con una enfermedad que la transformará, en el plazo de una semana, en un slaad cenagoso. La criatura infectada puede intentar cada día una nueva salvación (CD 15) para acabar con la infección.

Chillido sónico (Sb): una vez al día el slaad cenagoso puede emitir un tremendo chillido. Toda criatura en un radio de 30'

debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o se llevará 5d6 puntos de daño sónico.

Convocar slaad (St): una vez al día un slaad cenagoso puede intentar convocar 1 slaad cenagoso con un 40% de posibilidades de éxito (resultado de 61-100 en d%) o 1 slaad rojo con un 20% de posibilidades de éxito (resultado de 81-100 en d%).

Curación rápida (Ex): el slaad cenagoso recupera los puntos de ataque perdidos a un ritmo de 3 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos de golpe perdidos por hambre, sed o asfixia y no le permite que los miembros perdidos se regeneren o se vuelvan a ensamblar.

Fingir muerte (Ex): si un oponente ataca al slaad cenagoso y lo reduce a 10 puntos de golpe o menos, la criatura intenta fingir su muerte de forma inmediata. Esta aptitud entra en acción durante el turno del oponente. Toda criatura que ve cómo un slaad cenagoso finge su muerte, incluyendo a las criaturas que lo ven sucumbir, puede hacer una prueba de Averiguar intenciones (CD 22) para verificar que la muerte del slaad sea real. Una prueba de

Avistar no revelaría si la muerte del slaad es real o no, como tampoco una prueba de Sanar o Buscar garantizan descubrir la patraña, porque el slaad cenagoso es muy hábil parando su respiración y reduciendo su ritmo cardíaco. Es necesario tener éxito

en una prueba con cualquiera de estas habilidades (CD 22) para

comprobar si el slaad cenagoso sigue vivo.

Rasgos de ajeno: el slaad cenagoso tiene visión en la oscuridad (60' de distancia). No se le puede revivir ni resucitar (aunque el conjuro *deseo* o *milagro* puede devolverle la vida).

Resistencias (Ex): todos los slaad tienen resistencia 5 al ácido, al frío, a la electricidad y al fuego.



SLÁSRATH

Aberración Grande (extraplanaria)

Dados de golpe: 8d8 +32 (68 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 10', V1 50' (perfecta)

CA: 17 (-1 tamaño, +2 Des, +6 natural), toque 11, desprevenido 15

Ataque base/Pres: +6/+15

Ataque: aguijón +10 c/c

Ataque completo: aguijón +10 c/c y mordisco +5 c/c

Daño: aguijón 2d4+5, mordisco 1d6+2

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: veneno, corte con las alas
Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60'
Salvaciones: Fort +6, Ref +4, Vol +6
Características: Fue 21, Des 14, Con 19, Int 1, Sab 10, Car 10
Habilidades: Escuchar +8, Avistar +7
Dotes: Alerta, Romper arma mejorado, Ataque poderoso
Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (Hades)/
 cualquiera
Organización: solitario
Valor de desafío: 7
Tesoro: —
Alineamiento: siempre neutral
Avance: 9-16 PG (Grande); 17-24 PG (Enorme)

Originariamente, el slásrath era un depredador descerebrado parecido a un gusano, hasta que un hechicero anónimo descubrió cómo transformarlo en el horror volador que es en la actualidad.

La mayoría de los slásrath son negros, aunque también es frecuente ver variedades grises y verdes. Su cuerpo es parecido al de un gusano, con unas alas grandes y afiladas que recorren toda su longitud, lo que les confiere el aspecto de rayas. En la parte inferior tiene la boca parecida a la de una lamprea. Su cola, larga como si fuera un látigo, termina en un pincho.

La mayoría de los slásrath, que fueron creados mediante magia, sirven como monturas de los yugoloth. Estas criaturas se controlan mediante magia y se equipan con unos arneses especiales que facilitan el control de los jinetes. Sin embargo, a veces alguno en particular se resiste al encantamiento y escapa.

COMBATE

El slásrath muestra muy poco interés por las tácticas, aparte de la de utilizar sus alas afiladas como cuchillas para atravesar la armadura de su presa. Esta criatura suele luchar a muerte.

Veneno (Ex): el slásrath inyecta su veneno (un TS de Fortaleza CD 18 lo niega) con cada ataque de aguijón que logra. El daño inicial es 1d4 Fue más 1d4 Des; el daño secundario es 2d6 Con.

Corte con las alas (Ex): si el slásrath carga, puede terminar esta acción con un ataque de corte con las alas. El slásrath hace un ataque cuerpo a cuerpo +9 contra toda criatura a la que amenaza al final de su carga. Toda criatura alcanzada sufre 3d6+10 puntos de daño. Igualmente, si una criatura que lleva una armadura, recibe daño de este ataque, debe hacer un tiro de salvación de Reflejos (CD 19), o su armadura quedará destrozada al instante.

SPRIGGAN

Los spriggan son parientes malignos y nómadas de los gnomos, que poseen la extraña aptitud de crecer hasta alcanzar el tamaño Grande, a voluntad. Merodean en manadas por zonas boscosas, y a veces se adentran en ciudades y pueblos. A los spriggan les gusta que el robo y el pillaje formen parte de su viaje. Son una raza muy numerosa, aunque no supongan una gran amenaza para las razas civilizadas debido a su incapacidad de organizarse. Los spriggan tienen el aspecto de gnomos feos, malvados con el pelo rojo pardusco, grasiento y una piel amarilla mate. Dejan que les crezca el pelo hasta proporciones ridículas, y lucen con orgullo bigote, patillas, coletas y bigotes muy poblados. Son asquerosamente sucios, y exudan un olor casi nauseabundo a carne rancia.

	Forma natural Fata Pequeña	Forma aumentada Fata Grande
Dados de golpe:	5d6+5 (22 pg)	5d6+20 (37 pg)
Iniciativa:	+9	+7
Velocidad:	20'	30'
CA:	19 (+1 tamaño, +4 Des, +4 camisote de mallas), toque 15, desprevenido 15	16 (-1 tamaño, +3 Des, +4 camisote de mallas), toque 12, desprevenido 13
Ataque base/Presa:	+2/-2	+2/+10
Ataque:	espada corta +6 c/c	espada corta +6 c/c
Ataque completo:	espada corta +6 c/c	espada corta +6 c/c
Daño:	espada corta 1d6	espada corta 1d8+6
Frente/Alcance:	5'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	ataque furtivo +3d6, aptitudes sortilegas	—
Cualidades especiales:	visión en la penumbra, cambio de tamaño	visión en la penumbra, cambio de tamaño
Salvaciones:	Fort +2, Ref +9, Vol +3	Fort +5, Ref +7, Vol +3
Características:	Fue 10, Des 20, Con 12, Int 11, Sab 9, Car 11	Fue 18, Des 16, Con 18, Int 11, Sab 9, Car 11
Habilidades:	Trepar +5, Inutilizar mecanismo +7, Esconderse +14, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +10, Abrir cerraduras +12, Juego de manos +10	Trepar +9, Inutilizar mecanismo +4, Esconderse +4, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +8, Abrir cerraduras +10, Juego de manos +8
Dotes:	Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas (espada corta)	Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas (espada corta)
Terreno/Clima:	bosque/cualquiera	bosque/cualquiera
Organización:	solitario o manada (3-12)	solitario o manada (3-12)
Valor de desafío:	3	3
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	normalmente caótico (cualquiera)	normalmente caótico (cualquiera)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+2	+2

Los spriggan hablan gnomo y común. Algunos spriggan se toman la molestia de aprender silvano y kóbold.

COMBATE

Los spriggan utilizan tácticas con el objeto de asustar o acobardar a sus enemigos. Se arremolinan alrededor de los oponentes mientras siguen teniendo su tamaño pequeño, y en el último momento se agrandan. Esta táctica permite a los spriggan aprovechar su mayor capacidad de alcance para realizar ataques de oportunidad contra los enemigos que avanzan. Los spriggan más diestros sirven de apoyo a sus parientes en el cuerpo a cuerpo, ya que permanecen ocultos en las sombras para frustrar los planes de los enemigos mediante ataques furtivos, robos a escondidas o lanzando su aptitud *estallar*.

Se puede convocar al spriggan por medio de un conjuro *convocar aliado natural IV*.

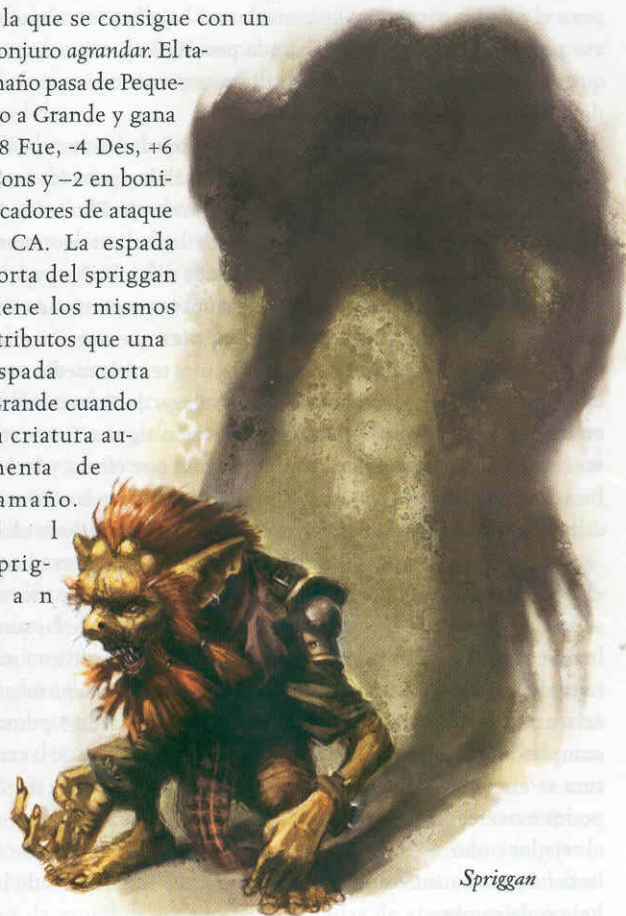
Ataque furtivo (Ex): cada vez que a un objetivo del spriggan se le niega un bonificador de Destreza, o cuando lo flanquea, el spriggan le inflige 3d6 puntos de daño adicionales en cada ataque cuerpo a cuerpo que logra. Este daño se suma al daño por ataque furtivo que provenga de otras fuentes, por ejemplo de niveles de pícaro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad *flamear*, *espantar*, *estallar*. Nivel de lanzador 8; salvación CD 10+ nivel del conjuro.

Cambio de tamaño (Sb): a voluntad, los spriggan pueden cambiar de tamaño de forma parecida

a la que se consigue con un conjuro *agrandar*. El tamaño pasa de Pequeño a Grande y gana +8 Fue, -4 Des, +6 Cons y -2 en bonificadores de ataque y CA. La espada corta del spriggan tiene los mismos atributos que una espada corta Grande cuando la criatura aumenta de tamaño.

El spriggan



Spriggan

agrandado no puede realizar ataques furtivos ni utilizar sus aptitudes sortilegas.

Habilidades: los spriggan reciben un bonificador racial +4 en pruebas de Tregar, Inutilizar mecanismo, Moverse sigilosamente, Abrir cerraduras y Juego de manos.

SOCIEDAD DE LOS SPRIGGAN

Los spriggan, que son unos fata broncos y desagradables, sólo se quedan un cierto tiempo en una determinada zona antes de ser expulsados por sus habitantes. Normalmente se asientan en las zonas subterráneas de los bosques, en sombrías madrigueras o en ruinas abandonadas hace tiempo. Los spriggan viven del pillaje y el asesinato, roban y aterrorizan a todos los que pasan por sus guaridas. En épocas especialmente duras, las manadas de spriggan se separan y sus individuos se disfrazan de gnomos para poder entrar en pueblos y ciudades. A los spriggan les encantan las armas y armaduras que suelen conseguir por medios ilegales.

PERSONAJES SPRIGGAN

La clase predilecta del spriggan es el pícaro. Debido a sus aptitudes especiales, el nivel efectivo de personaje (NEP) es su nivel de clase +7. Por lo tanto, un spriggan pícaro de 1.º nivel, tiene un NEP de 8, lo que equivale a un personaje de 8.º nivel.

TEJEDOR OSCURO

Aberración Mediana (extraplanaria)

Dados de golpe: 9d8+9 (49 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 20', Tr 20'

CA: 26 (+4 Des, +8 natural, +4 desvío), toque 18, desprevenido 22

Ataque base/Presa: +6/+9

Ataque: desgarramiento con tentáculo +10 c/c

Ataque completo: 4 desgarramientos con tentáculos +10 c/c y mordisco +5 c/c

Daño: tentáculo 1d4+3, mordisco 1d6+3 más daño de Fuerza

Frente/Alcance: 5'/5' (10' con los tentáculos)

Ataques especiales: agarrón mejorado, hebras de sombra, aptitudes sortilegas, daño de Fuerza

Cualidades especiales: visión todo alrededor, resistencia al frío 10, visión en la oscuridad 60', RD 5/+1, curación rápida 3, salto sombrío, armadura de sombras, RC 16, vulnerabilidad a la luz solar, regenerar tentáculo

Salvaciones: Fort +4, Ref +7, Vol +9

Características: Fue 17, Des 18, Con 12, Int 15, Sab 16, Car 17

Habilidades: Avistar +10, Buscar +9, Concentración +7,

Escondarse +21, Escuchar +10, Moverse sigilosamente +11, Tregar +18

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Reflejos de combate, Sutileza con armas

Terreno/Clima: terrestre/cualquiera (plano de la Sombra)

Organización: solitario o aquelarre (2-4)

Valor de desafío: 10



Tejedor oscuro

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: 10-15 DG (Mediano), 16-27 DG (Grande)

Los tejedores oscuros son seres siniestros y extraños del plano de la Sombra, que han descubierto que el plano Material les ofrece territorios de caza mucho más abundantes que su lugar de origen. Relativamente nuevos en el plano Material, los tejedores oscuros tratan de aprender más acerca de éste y del poder de las criaturas que allí residen, para tratar de conseguir el control.

Pocas criaturas que hayan visto un tejedor oscuro comprenden realmente qué aspecto tiene. El tejedor oscuro reside en el interior de una maraña de sombras sobrenaturales que se retuercen, y una criatura debe adentrarse en las negras profundidades de esta oscuridad para encontrarlo. En el centro, un explorador curioso podría alcanzar a atisbar una forma arácnida, cubierta de cambiante oscuridad protectora.

La verdadera forma de un tejedor oscuro sólo se parece a una araña muy vagamente. Su cuerpo carnoso, de piel grisácea, está dividido en dos segmentos, cada uno de ellos con cuatro tentáculos. Grupos de ojos arácnidos cubren toda su parte frontal, y la parte inferior alberga una boca con letales colmillos. Normalmente, el tejedor oscuro camina sobre los ocho tentáculos, pero puede erguir la parte delantera, lo que libera sus tentáculos frontales para atacar enemigos o manipular objetos.

Los tejedores oscuros hablan común, abisal e infernal.

COMBATE

El tejedor oscuro confía en gran medida en su capacidad para envolver el campo de batalla en una telaraña de sombras. Capaz

de ver a través de las sombras que crea, el tejedor oscuro prefiere esconderse en ellas y atraer a su presa con *sugestión*. Si la presa se niega a entrar en las hebras de sombras, el tejedor oscuro confía en *oscuridad* y *confusión* para hacer vacilar a la criatura mientras que mueve la zona de las hebras de sombra sobre ella. Cuando una criatura está cerca del centro del efecto, el tejedor oscuro se yergue y arremete con los cuatro tentáculos delanteros, con la esperanza de atrapar al enemigo y socavar sus fuerzas.

Agarrón mejorado (Ex): si un tejedor oscuro logra alcanzar con un desgarramiento con tentáculo a otra criatura que sea, al menos, una categoría de tamaño menor que él, infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar con ello un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +9). Si la inmoviliza, la alcanza automáticamente con su mordisco, infligiendo 1d6+3 puntos de daño y 2d4 puntos de daño de Fuerza. A partir de ese momento, el tejedor oscuro tiene la opción de realizar la presa normal-

mente, o sencillamente usar el tentáculo para inmovilizar a su oponente. Sufrirá un penalizador de -20 a las pruebas de presa, pero el tejedor oscuro no se considerará bajo la presa durante ese período. En cualquier caso, cada prueba de presa con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente daño de mordisco.

Hebras de sombra (Sb): a voluntad, el tejedor oscuro puede crear un aura de sombra sobrenatural, semisólida y parecida a una telaraña, que emana de él en una expansión de 60'. El tejedor oscuro puede ver con normalidad a través de las hebras de sombra, pero el resto de las criaturas tiene grandes dificultades para lograrlo. Cada 5' completos de hebras de sombra proporcionan una ocultación de un cuarto. Es decir, una criatura que se encontrara en las hebras de sombra a 10' de otra criatura tendría media ocultación, y a 20' tendría ocultación total. A menos de 5', una criatura en las hebras de sombra no obtiene ocultación alguna. Las criaturas con visión en la oscuridad también sufren este efecto, y las hebras de sombra engañan incluso a la vista ciega, si bien la *visión verdadera* sí permite a una criatura ver normalmente a través de ellas.

Las criaturas que entren en esta zona pueden moverse hacia el tejedor oscuro con libertad, pero cualquier intento de moverse en otra dirección se encontrará con la resistencia de las sombras semisólidas. Una criatura que intente moverse de esta manera deberá realizar una prueba de Fuerza o de Escapismo; la criatura podrá alejarse 5' del tejedor oscuro por cada 5 puntos completos por encima de 10 que obtenga en la prueba. Si la criatura se encuentra adyacente al tejedor oscuro (a menos de 5'), podrá moverse libremente siempre que permanezca adyacente al tejedor oscuro. Una criatura protegida por un conjuro de *libertad de movimiento* es inmune a los efectos restrictivos de las hebras de sombra.

El tejedor oscuro puede desplazarse como lo desee, llevando la zona de hebras de sombra con él. Las criaturas no resultan afectadas por el movimiento del tejedor oscuro, pero es posible que la dirección hacia éste cambie.

Las criaturas que se encuentren en las hebras no necesitan adivinar dónde está el tejedor oscuro; esto se hace obvio de inmediato cuando intentan huir y las hebras giran y las atrapan, bloqueando el resto de las rutas. Si una criatura sin *libertad de movimiento* intenta moverse contra las hebras, el tejedor oscuro será consciente de inmediato de su situación, incluso aunque no pueda ver a la criatura porque esté usando *invisibilidad*.

Los tejedores oscuros son inmunes a las hebras de sombra de otros tejedores oscuros, y pueden ver a través de ellas.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *confusión, oscuridad, sugestión, don de lenguas, telaraña*; 1/día: *caminar por la sombra*. Nivel 13.º de lanzador; salvación CD 13 + nivel del conjuro.

Daño de Fuerza (Sb): toda criatura mordida por un tejedor oscuro sufrirá 2d4 puntos de daño de Fuerza (ó 4d4 puntos, con un golpe crítico). Los tejedores oscuros "comen" dañando la Fuerza de sus víctimas.

Visión todo alrededor (Ex): el tejedor oscuro puede ver en todas las direcciones a la vez. Debido a esto, obtiene un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Buscar, y no puede ser flanqueado.

Curación rápida (Ex): siempre que le quede al menos 1 pg, el tejedor oscuro recupera los puntos de golpe perdidos a un ritmo de 3 por asalto. La curación rápida no recupera los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, y no permite al tejedor oscuro regenerar o volver a unir partes del cuerpo perdidas.

Salto sombrío (Sb): el tejedor oscuro puede viajar entre las sombras como con el conjuro *puerta dimensional*. La limitación es que el transporte mágico debe empezar y terminar en una zona que tenga algunas sombras. El tejedor oscuro puede saltar hasta 320' al día; esta distancia puede ser dividida en varios saltos, con incrementos de 10'. Es decir, si un tejedor oscuro salta 35', esto contará como 40' de su límite de salto sombrío para ese día.

Un tejedor oscuro que se encuentre en sus hebras de sombra siempre tiene suficiente sombra desde la que saltar, a menos que se encuentre a menos de 5' de una fuente de luz tan potente como un conjuro de *luz del día*.

Armadura de sombras (Sb): el tejedor oscuro está envuelto en una armadura de sombras semisólida, que le proporciona un bonificador de desvío de +4 a la Clase de Armadura y un bonificador de circunstancia de +10 a las pruebas de Esconderse (estos bonificadores ya están incluidos en las estadísticas). La armadura de sombras no proporciona ocultación, ni tampoco las sombras necesarias para efectuar un salto sombrío. Esta armadura desaparece en un *campo antimagia*, pero reaparece en cuanto que el tejedor oscuro sale de él.

Vulnerabilidad a la luz solar (Ex): cuando se ven expuestos a la luz solar, o a una luz equivalente a la producida por un conjuro de *luz del día*, los tejedores oscuros sufren un penalizador de moral de -2 a todas las tiradas de ataque, salvaciones,

pruebas y daño. Además, no recupera puntos de golpe perdidos mediante la curación rápida.

Las hebras de sombra del tejedor oscuro le proporcionan ocultación total de la luz que haya fuera de la zona de las hebras. Las fuentes mágicas de luz que estén dentro de esta zona deberán estar a menos de 5' del tejedor oscuro para poder afectarle, debido a la ocultación proporcionada por las hebras.

Regenerar tentáculo (Ex): los enemigos pueden atacar los tentáculos de un tejedor oscuro, pero sólo cuando estos apéndices estén inmovilizando a un oponente. El tentáculo tiene una CA de 27 (toque 19), y puede resistir 20 puntos de daño. La pérdida de un tentáculo no daña a la criatura (es decir, el daño no se aplica a su total de puntos de golpe), que regenerará la extremidad al cabo de un día.

Habilidades: los tejedores oscuros obtienen un bonificador racial de +8 a las pruebas de Preparar, y siempre pueden elegir 10, incluso si van a toda velocidad o están siendo amenazados.

SOCIEDAD DE LOS TEJEDORES OSCUROS

Los tejedores oscuros son solitarios por naturaleza, pero a menudo tienen peligrosos depredadores como "mascotas". Cuando un tejedor oscuro ha acabado con toda la fuerza de la criatura (reduciendo su puntuación de Fuerza a 0 y dejándola indefensa), a menudo se la lleva, y busca un gran carnívoro o una tribu de criaturas malignas que quieran comérsela. Entonces, el tejedor oscuro atrapa al depredador en sus hebras de sombra, forzándolo a moverse hacia él. Cuando se acerca, el tejedor oscuro deja caer su presa, todavía viva, como recompensa, y retrocede para permitir a la criatura alimentarse del debilitado enemigo. El tejedor oscuro repite esta acción varias veces, hasta que el depredador empieza a confiar en él a cambio de comida y lo ve como un aliado. A menudo, el *don de lenguas* y la *sugestión* del tejedor oscuro ayudan a consolidar esta relación. Las guaridas de los tejedores oscuros suelen estar protegidas por estos depredadores, y se sabe de alguna tribu de criaturas depredadoras, como trolls, que han llegado a adorar a un tejedor oscuro y ayudarlo en sus sueños de dominio sobre otros.

TERLÉN

Bestia mágica Mediana (extraplanaria)

Dados de golpe: 4d10+8 (30pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 60', Vl 60' (regular), Nd 60'

CA: 20 (+2 Des, +8 natural), toque 12, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +4/+7

Ataque: mordisco +7 c/c

Ataque completo: mordisco +7 c/c

Daño: mordisco 1d8+4

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: emboscar, agarrón mejorado

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +6, Ref +6, Vol +1

Características: Fue 16, Des 14, Con 14, Int 3, Sab 11, Car 7



Terlén

Habilidades: Escondarse +10, Escuchar +5, Supervivencia +3, Nadar +12

Dotes: Alerta, Rastrear

Terreno/Clima: terrestre y acuático (Cárceri, Gehenna, Hades)/cualquiera

Organización: solitario o banco (2-8)

Valor de desafío: 2

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 5-12 PG (Mediano)

Los terlén son el resultado de un entorno muy duro: depredadores que se han adaptado y que son capaces de cazar desde el aire, la tierra y el agua.

Aunque en el agua sean mucho más rápidos que la mayoría de las criaturas, cuando vuelan sólo muestran una pericia moderada.

Los terlén tienen el aspecto de tiburones alados muy grandes. Sus fauces son inusualmente grandes y, al igual que le ocurre a los tiburones, sus mortíferos dientes crecen constantemente a lo largo de su vida. Estas criaturas poseen un camuflaje natural excelente: su piel gris se difumina en el entorno con gran facilidad.

A pesar de que los terlén sean unos terribles depredadores, poseen un instinto de supervivencia suficientemente arraigado como para alejarse de los seres enormes y más poderosos, con los que se pueden topar en los planos Exteriores.

COMBATE

Como buenos devoradores insaciables, los terlén nunca pierden la oportunidad de comer. Recorren grandes distancias du-

rante el día, aunque vuelan bajo, en comparación a otros grandes depredadores voladores, y suelen esconderse tras el follaje para sorprender a sus presas. Durante el combate tratan de atacar, de forma instintiva, desde una emboscada y una vez que sus poderosas mandíbulas se cierran, aplastan y sacuden a aquellos oponentes que tienen la desgracia de resultar atrapados.

Los terlén suelen utilizar tácticas de guerrillas, porque como cazadores naturales que son, saben que tienen su mejor oportunidad con un ataque rápido.

Emboscar (Ex): cada vez que el terlén logra un ataque de carga contra un oponente desprevenido, inflige el doble del daño con su mordisco.

Agarrón mejorado (Ex): si el terlén ataca con su mordisco a un oponente que sea de al menos una cate-

goría de tamaño inferior a la suya, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +7). Si consigue inmovilizar, también sacude en el mismo asalto. Después, el terlén tiene la posibilidad de realizar la presa con normalidad, o simplemente puede utilizar su mordisco para sujetar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el fforge, no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que realice con éxito en asaltos sucesivos, inflige automáticamente daño por sacudida.

Sacudida (Ex): el terlén que logra inmovilizar a la víctima con su aptitud de agarrón mejorado, sacude violentamente a la víctima. Este ataque inflige daño por mordisco cada asalto, hasta que la víctima logra liberarse, o se mata al terlén, o la víctima muere.

Habilidades: los terlén reciben un bonificador racial +8 en pruebas de Escondarse, debido a su camuflaje natural. Los terlén reciben un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar para realizar alguna acción especial o para evitar un peligro. siempre pueden elegir 10 en pruebas de Nadar, incluso si están distraídos o en peligro.

TERROR TÚNEL

Aberración Enorme

Dados de golpe: 18d8+90 (171pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 20', Tr 10'

CA: 18 (-2 tamaño, +2 Des, +8 natural), toque 10, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +13/+30

Ataque: golpetazo tentacular +20 c/c

Ataque completo: 2 golpetazos tentaculares +20 c/c
Daño: golpetazo tentacular 1d8+9
Frente/Alcance: 15'/10'
Ataques especiales: envolver, poderes psiónicos, constricción asfixiante 1d8+10
Cualidades especiales: camuflaje, visión en la oscuridad 60', sentido de la vibración 60'
Salvaciones: Fort +13, Ref +10, Vol +12
Características: Fue 28, Des 15, Con 20, Int 11, Sab 13, Car 16
Habilidades: Tregar +17, Escondarse +10, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +12, Avistar +11
Dotes: Alerta, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Ataque poderoso, Soltura con una habilidad (Escondarse), Soltura con una habilidad (Moverse sigilosamente)
Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera
Organización: solitario o pareja
Valor de desafío: 15
Tesoro: —
Alineamiento: siempre neutral maligno
Avance: 19-32 PG (Enorme); 33-54 (Gargantuesco)

En las profundidades de la tierra, el terror túnel (también llamado gusano rocoso) construye laberintos engañosos y fosos que confunden a los caminantes desprevenidos y los conducen directamente a sus mandíbulas. Este extraño depredador está relacionado tangencialmente con los cavadores.

El terror túnel tiene el aspecto de un gigantesco gusano de piedra horadada, que sólo posee una piel gruesa y tubular. Tiene dos tentáculos planos, uno en cada extremo de su cuerpo. Cuando descansa, estira estos tentáculos y se camuflan con la pared o el techo del túnel. No tiene boca, ni ojos ni orejas: utiliza sus aptitudes psiónicas y su sentido de la vibración para interactuar con su entorno.

COMBATE

El terror túnel mantiene constantemente vigilada su guarida, gracias a sus aptitudes de adivinación. Cuando hay una presa cerca, utiliza los poderes psiónicos para reforzar sus aptitudes de combate, después sólo tiene que esperar el momento adecuado para atacar.

Las criaturas que entran en el espacio del terror túnel, se ven repentinamente envueltas por la criatura, que contrae sus fauces y las atrapa. Las criaturas atrapadas quedan reducidas a una pasta, debido a la constricción tan violenta del monstruo y después son absorbidas por el interior de terror túnel. Mientras que esta aberración está digiriendo el alimento, suele mantener a raya al resto de los enemigos, normalmente con sus ataques de tentáculo y también con trampas con disparadores que los enterran o encierran.

Envolver (Ex): el terror túnel puede envolver a un enemigo Grande o menor que se haya metido en su cuerpo, realizando un intento de prueba de presa contra dicho enemigo. Este movimiento no provoca un ataque de oportunidad. Las víctimas envueltas se ven enmarañadas y reciben automáticamente daño por constricción asfixiante (consulta más abajo). Si el terror túnel consigue inmovilizar, es libre de utilizar sus tentáculos para atacar a otros objetivos, mientras que a la vez constriñe. Los ataques realizados contra un terror túnel que envuelve, infligen la mitad del daño al monstruo y la mitad del daño a la víctima atrapada.

Poderes psiónicos (St): a voluntad ojo arcano, fuerza de toro, gracia felina, aguante, ojos fisgones,

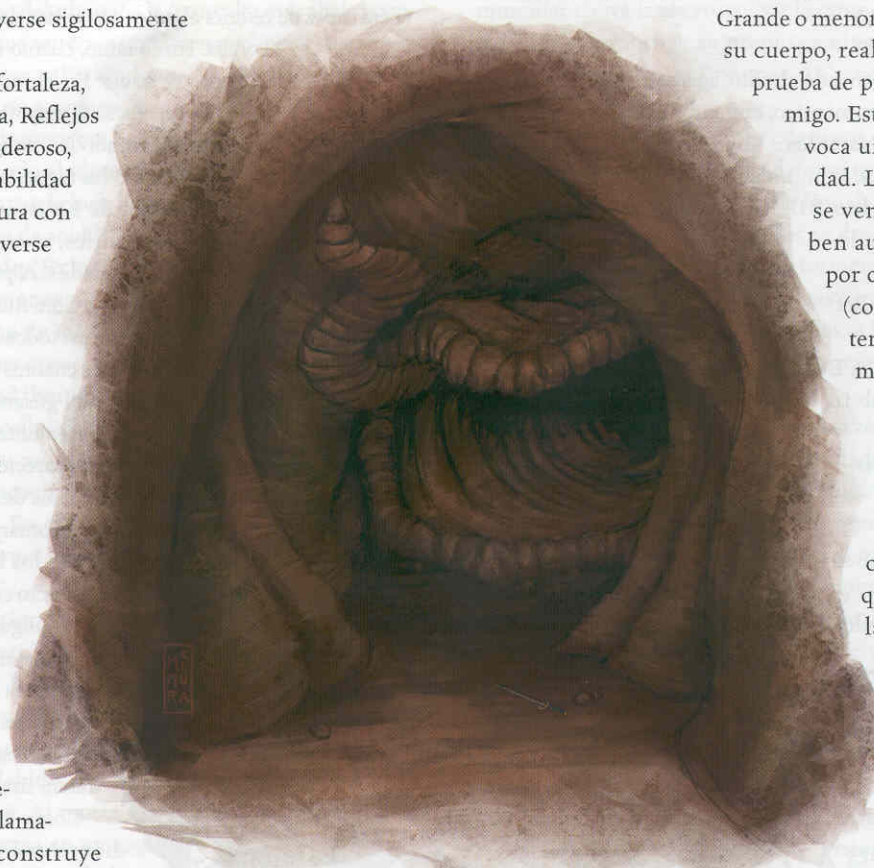
Terror túnel transformar piedra, telequinesia, muro de piedra. Nivel de lanzador 12⁺; salvación CD 13+ nivel del conjuro.

Constricción asfixiante (Ex): una criatura envuelta sufre 1d8+13 puntos de daño contundente, se queda sin aire y empieza a asfixiarse.

Camuflaje (Sb): como el terror túnel parece ser una parte más del túnel cuando está descansando, es preciso una prueba de Avistar con éxito (CD 20) para ver a la criatura antes de que ataque. Los enanos pueden utilizar afinidad con la piedra para percibir al terror túnel.

Sentido de la vibración (Ex): el terror túnel puede conocer automáticamente la ubicación de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo, en un radio de 60'.

Habilidades: el terror túnel recibe un bonificador racial +8 en pruebas de Tregar y siempre puede elegir 10 en pruebas de Tregar, incluso si tiene prisa o se ve amenazado.



ULGURSTASTA

Muerto viviente Gargantuesco

Dados de golpe: 17d12 (110 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 40'

CA: 17 (-4 tamaño, +2 Des, +9 natural), toque 8, desprevenido 15

Ataque base/Pres: +8/+29

Ataque: mordisco +13 c/c

Ataque completo: mordisco +13 c/c

Daño: mordisco 3d6+13

Frente/Alcance: 20'/20'

Ataques especiales: arma de aliento, agarrón mejorado, ácido nigromántico, engendrar esqueletos, engullir, zarcillos

Cualidades especiales: inmunidad al

ácido, inmunidad al frío, RD

25/+3, RC 21, rasgos de

muerto viviente

Salvaciones: Fort +7, Ref

+7, Vol +13

Características: Fue 28, Des

15, Con -, Int 18, Sab 16,

Car 19

Habilidades: Intimidar

+24, Saber (cuatro

cualesquiera) +24,

Escuchar +23, Buscar +24,

Avistar +23

Dotes: Hendedura, Reflejos

de combate, Gran

hendedura, Gran

fortaleza, Iniciativa

mejorada, Ataque

poderoso

Terreno/Clima: terrestre

o subterráneo/cualquiera

Organización: solitario (1

más 12-32 esqueletos de

varios tamaños)

Valor de desafío: 11

Tesoro: —

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 18-51 PG (Colosal)

Los primeros ulgurstasta fueron creados hace siglos por Kyuss, un poderoso clérigo maligno convertido en semidios. El ulgurstasta es una criatura asquerosa que tiene el aspecto de un enorme gusano de color amarillo pálido. Posee dos docenas de filas de unas patas pulposas y rudimentarias, acabadas en unos aguijones óseos, que le sirven como eficaz medio de transporte. En la cabeza presenta varias docenas de ojos humanoides y además, bajo ella, aparecen sus fauces: babeantes y llenas de dientes afiladísimos. Su cuerpo entero está cubierto por unas esporas hinchadas, de las que emana constantemente un mucus de olor

nauseabundo. Este monstruo irradia un penetrante olor apesto, mezcla de flores podridas y leche cortada.

Los pocos documentos que se han encontrado de la época de Kyuss, indican que el proceso de creación del ulgurstasta es largo y peligroso.

Esta bestia recién creada tiene una Inteligencia de 1 y puede crear, de forma inmediata, nuevos esqueletos. Obedece las órdenes vocales de su creador y sólo puede pensar por sí misma cuando alcanza una puntuación de Inteligencia 10.

Lo único con lo que no contaba Kyuss, era con que el ulgurstasta era capaz de retener algunos recuerdos de aquellos a quienes devoraba. Por lo tanto, cuanto más comía, más inteligente se hacía. En el momento en que Kyuss desapareció, la mayoría de sus ulgurstasta habían alcanzado la inteligencia de los necrófagos. Como los ulgurstasta sabían que los enemigos de Kyuss intentarían cazarlos y destruirlos, se escondieron en las profundidades. A pesar de su intento de preservación, finalmente, se cazó y asesinó a casi todos en los años siguientes. Sólo unos cuantos lograron sobrevivir en la Grieta del gusano reptante. Se supone que recientemente, uno o dos ulgurstasta han aparecido en zonas muy aisladas, lejos de la grieta (por ejemplo en el Pomarj o la Marca del hueso), donde los habitantes locales los veneran como a dioses.

El ulgurstasta es un ser solitario que ni quiere, ni necesita estar cerca de otros individuos de su especie. En el caso de que dos de estas bestias de Kyuss se encontraran, simplemente se evitarían.

Como han sido creadas mediante una magia nigromántica muy poderosa, estas criaturas no se pueden reproducir, ni tampoco necesitan respirar o comer. En origen, sus órdenes eran las de con-

vertir a los seres vivos en esqueletos, pero según ha ido pasando el tiempo, esta idea se ha reemplazado por la urgencia de volverse más inteligentes. Como norma general, por cada cien esqueletos que crea, el ulgurstasta puede retener suficientes pensamientos y recuerdos como para ganar un punto de Inteligencia.

No es improbable que en algún lugar olvidado de la Grieta, exista un ulgurstasta con nivel de genio o superior; incluso es posible que estos ulgurstasta hayan dominado por sí mismos la escuela de Nigromancia.

Los ulgurstasta entienden común, aunque no puedan hablarlo.

COMBATE

Como los ulgurstasta se han vuelto más inteligentes con el paso de los siglos, su forma de actuar también ha evolucionado. El ul-



Ulgurstasta

gurstasta ataca con sus mandíbulas que están colocadas sobre un pedúnculo flexible, con un alcance de 20'.

Arma de aliento (Sb): en caso de emergencia, el ulgurstasta puede regurgitar lo que contenga en el estómago. Así, crea un cono de ácido nigromántico de 60' de longitud. Toda criatura que se encuentre en el radio de este cono, debe hacer un tiro de salvación de Reflejos (CD 18) o sufrirá 3d6 puntos de daño de Constitución. Las criaturas que resultan muertas de esta forma, reviven en el siguiente asalto en forma de esqueletos y a merced del control del ulgurstasta. Todo esqueleto que esté en fase latente dentro del buche del ulgurstasta (consulta más abajo) también es vomitado. Estos muertos vivientes reviven al instante y atacan a todo lo que ven, salvo al ulgurstasta. Una vez que el ulgurstasta vomita, ya no puede volver a hacerlo en un día. Las criaturas engullidas durante ese periodo no sufren consunción de Constitución. Cuando el ulgurstasta se queda sin poder utilizar su arma de aliento, suele huir hasta el momento en que vuelve a llenar su depósito de ácido.

Agarrón mejorado (Ex): si el ulgurstasta ataca a un oponente, que sea de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya, con un ataque de mordisco, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +29). Después, el ulgurstasta tiene la posibilidad de realizar la presa normalmente, o puede utilizar su mordisco para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el ulgurstasta no se considera apresado). En cualquier caso, cada prueba de presa que logre en asaltos sucesivos, inflige automáticamente, daño por mordisco.

Ácido nigromántico (Sb): toda criatura engullida por un ulgurstasta, se ha metido en un buen lío: el monstruo se alimenta de ella viva y la transforma en un esqueleto animado que posteriormente puede ser regurgitado por el ulgurstasta. La criatura engullida sufre 1d8 puntos de consunción de Constitución por asalto, debido al ácido nigromántico que tiene la criatura en su interior. Al morir, sus restos se mezclan con el ácido y así, se transforma en un esqueleto animado. Los esqueletos permanecen en un estado latente hasta que el ulgurstasta los vomita.

Engendrar esqueletos (Sb): como acción de asalto completo, el ulgurstasta puede regurgitar los esqueletos larvarios. En un momento determinado, el ulgurstasta tiene 2d4 esqueletos de diferentes tamaños en su buche. Estos muertos vivientes obedecen las órdenes mentales del ulgurstasta a rajatabla y pueden seguir actuando en el asalto posterior al vómito. 1d6 asaltos después ser regurgitados, los esqueletos están cubiertos por un ácido nigromántico. Infligen 1 punto de consunción de Constitución con cada ataque que logren, además del daño que genere el ataque de por sí.

Una partida de esqueletos ya engendrados sigue siempre al ulgurstasta.

Engullir (Ex): el ulgurstasta puede engullir a una sola criatura que sea de al menos, una categoría de tamaño inferior a la suya, por medio de una prueba de presa con éxito (bonificador a la presa +29), en el caso de que ya tenga al oponente en sus fau-

ces (consulta 'Agarrón mejorado', arriba). Una vez dentro del ulgurstasta, el oponente se ve bañado por el ácido nigromántico (consulta arriba). Una prueba de presa con éxito, permite a la criatura engullida salir del estómago del monstruo y situarse en sus fauces, allí precisará de otra prueba de presa para escaparse. Igualmente, una criatura engullida puede intentar abrirse paso con las garras o con un arma cortante o perforante ligera. Esto inflige un total de 25 puntos de daño al estómago de la criatura (CA 14) y así, crea una abertura lo suficientemente grande como para escapar. Una vez que sale la criatura engullida, la acción muscular cierra la abertura; por lo tanto, si aún queda otra dentro, ésta debe abrirse su propio camino. El ulgurstasta puede contener 2 oponentes Enormes, 8 Grandes, 32 Medianos o 128 Pequeños o menores.

Zarcillos (Ex): los millones de poros que tiene el ulgurstasta en su cuerpo le confieren una defensa mortífera; cada poro contiene un zarcillo anillado de pelo fino de 40' de largo. Cuando la criatura se enfada, estos zarcillos se despliegan por completo y golpean de forma frenética. Esta tormenta de zarcillos hace que el ulgurstasta sea inmune a las armas no mágicas Pequeñas a distancia, como por ejemplo las flechas, e inflige 1d12 puntos de daño cortante por asalto a toda criatura que se encuentre en un radio de 40'.

Todo aquel que se encuentre en esta zona, se lleva también un penalizador -2 de circunstancia en tiradas de ataque.

Rasgos de muerto viviente: el ulgurstasta es inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, los efectos nigrománticos (a menos que afecten específicamente a los muertos vivientes) y a todo efecto que precise de una salvación de Fortaleza, a menos que también actúe sobre los objetos. No se ve afectado por heridas críticas, daño atenuado, daño de característica, consunción de energía ni muerte por daño masivo. No se le puede revivir y la resurrección sólo funciona si lo desea. El ulgurstasta tiene visión en la oscuridad (distancia de 60').

VARRANGOIN

Los varrangoin son unos horribles habitantes del Abismo. Astutos, malévolos y fuertemente territoriales, estos seres parecidos a los murciélagos forman sus comunidades dentro de cuevas oscuras, alejadas de todo tipo de luz.

Los varrangoin tienen el aspecto de un murciélago del tamaño de un hombre, de cuerpos demacrados y caras demoníacas y cadavéricas. Tienen las alas melladas y una cola muy larga que termina en un horrible pincho. El color de su piel suele ser gris oscuro o negro y su cuerpo está desprovisto de pelo.

Sus comunidades suelen actuar como mercenarios para otros habitantes del Abismo, e incluso de otros planos. Las bandadas de varrangoin pueden crecer sin límites si no se les opone ningún depredador.

Si se les deja, suelen superar el centenar y reclaman con firmeza varias millas cuadradas de territorio.

Los varrangoin tienen su propio idioma y son capaces de aprender otros.



Varrangoin

COMBATE

Todos los varrangoin seleccionan cuidadosamente sus batallas porque prefieren atacar a las criaturas que sean claramente más débiles que ellos. Durante la batalla, los varrangoin arcanistas intentan tomar el control de las caóticas bandadas, aunque no suelen tener mucho éxito. Los varrangoin menores son agrupados en la vanguardia, porque son poco más que prescindibles para los varrangoin superiores, que los utilizan para prolongar su propia supervivencia. A los varrangoin iracundos les encanta destrozar a los oponentes con sus garras, aunque se colocan detrás de sus parientes menores, con el apoyo sortilego de los arcanistas. Normalmente, ningún individuo lidera una bandada o comunidad durante mucho tiempo, debido al caos innato de la sociedad varrangoin.

Una de las tácticas favoritas de los arcanistas es la de utilizar su competencia con la magia ilusionista para que la bandada tenga un aspecto dos o tres veces mayor del que en realidad tiene, sumergiendo en un caos absoluto a las filas de oponentes que intentan discernir qué varrangoin es real y cuál no.

Rasgos de varrangoin (Ex): la exposición a la luz brillante (tales como la luz del día o un conjuro *luz del día*) ciega a los varrangoin durante 1 asalto. Incluso después de haberse recuperado, sufren un penalizador -1 de circunstancia en todas las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad mientras se encuentren en un lugar de luz brillante. Los varrangoin tienen resistencia al ácido, el frío, la electricidad y el fuego 10.

VARRANGOIN ARCANISTA

Bestia mágica Mediana (extraplanaria)

Dados de golpe: 8d10+16 (60 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 20', VI 50' (buena)

CA: 20 (+3 Des, +7 natural), toque 13, desprevenido 17

Ataque base/Pres: +8/+9

Ataque: garra +9 c/c

Ataque completo: 2 garras +9 c/c y mordisco +7 c/c y aguijón de cola +7 c/c

Daño: garra 1d4+1, mordisco 1d6, aguijón de cola 1d4 más veneno

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: veneno, aptitudes sortilegas, conjuros

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 10/+1, inmunidad a los conjuros, visión en la penumbra, RC 22, rasgos de varrangoin

Salvaciones: Fort +8, Ref +9, Vol +3

Características: Fue 12, Des 16, Con 15, Int 17, Sab 13, Car 12

Habilidades: Concentración +13, Esconderse +8, Saber (arcano) +14, Saber (los planos) +14, Moverse sigilosamente +9, Conocimiento de conjuros +16

Dotes: Conjuración en combate, Fabricar varita (A), Ataque múltiple (A), Inscribir rollo (A), Soltura con una escuela de magia (Evocación), Soltura con una escuela de magia (Ilusión)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (Abismo)/cualquiera

Organización: solitario o bandada (2-6)

Valor de desafío: 11

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 9-10 PG (Mediano); 11-16 PG (Grande); o según clase de personaje

Si las bandadas caóticas de varrangoin cuentan con líderes, suelen ser miembros de la subraza arcanista. Los varrangoin arcanistas son igual de crueles que sus congéneres; simplemente se basan más en la magia que en la fuerza bruta.

Los varrangoin arcanistas tienen la piel gruesa y oscura, unos ojos blancos y alargados que brillan y unos miembros alargados y desgarrados. Apenas alcanzan los 6' de altura y su envergadura es de casi 12'. Sus orejas alargadas y puntiagudas se parecen mucho a las de un murciélago grande y sus garras y afilados dientes son muy pequeños en comparación con sus primos más corpulentos.

Los varrangoin arcanistas estudian los poderosos misterios arcanos, al igual que los magos. Protegen su saber con celo, por eso, sus libros de conjuros sólo pasan a manos de algunos elegidos de la especie, que parecen prometedores en las artes arcanas y que además muestran el nivel adecuado de servidumbre ante sus mayores.

Los varrangoin arcanistas hablan su propio idioma, abisal, común e infracomún.

Combate

Es muy raro encontrar a un varrangoin arcanista solo. Cuando salen de sus cuevas, casi siempre lo hacen acompañados por varios varrangoin menores y algunos iracundos. Durante la lucha, envían a sus secuaces para que se enfrenten cuerpo a cuerpo con los oponentes, mientras que ellos lanzan sus conjuros desde una distancia segura. Los varrangoin arcanistas prefieren los conjuros de evocación e ilusión por encima de los demás, ya que éstos tienen una repercusión directa en la batalla. No suelen preparar conjuros que aumenten la eficacia combativa de los demás. Además suelen guardarse un conjuro para escapar, por ejemplo *retirada expeditiva* o *puerta dimensional*.

Veneno (Ex): el varrangoin arcanista inyecta su veneno (un TS de Fortaleza CD 16 lo niega) con cada ataque de aguijón de cola que logra. El daño inicial y el secundario es el mismo (1d6 Des).

Aptitudes sortilegas: 2/día *disipar magia*; 1/día *ojo arcano*, *de la carne a la piedra*, *imagen múltiple*, *polimorfarse a otro*, *polimorfarse*. Nivel de lanzador 8°; salvación CD 11+ nivel del conjuro.

Conjuros: el varrangoin arcanista puede lanzar conjuros arcanos como si fuera un mago de 9.º nivel (4/5/5/ 4/2/1; salvación CD 13+ nivel del conjuro o 15+ nivel del conjuro para conjuros de Evocación e Ilusión). Su lista típica de conjuros: 0 *detectar magia* (2), *llamarada*, *sonido fantasma*; 1.º *rociada de color*, *proyectil mágico* (2), *escudo*, *contacto electrificante*; 2.º *contorno borroso*, *oscuridad*, *esfera flamígera* (2), *imagen menor*; 3.º *bola de fuego* (2), *imagen mayor*; *toque vampírico*; 4.º *puerta dimensional*, *tormenta de hielo*; 5.º *cono de frío*.

Inmunidad a los conjuros (Sb): los varrangoin arcanistas ignoran los efectos de los conjuros y las aptitudes sortilegas que sean de 3.º nivel o menores, como si el lanzador de conjuros no hubiera conseguido superar la resistencia a conjuros. Los varrangoin arcanistas pueden activar o desactivar esta aptitud como acción gratuita.

PERSONAJES VARRANGOIN ARCANISTAS

La clase predilecta del varrangoin arcanista es el mago. Si tiene niveles de mago, se supone que el varrangoin arcanista ya tiene las aptitudes de un mago de 9.º nivel. Así que el varrangoin arcanista que se lleve un nivel de mago recibiría las aptitudes de un mago de 10.º nivel. Además sus conjuros por día, y los conjuros de su libro de conjuros aumentarían de acuerdo con la diferencia de bonificadores entre un mago de 9.º y 10.º nivel, al igual que le sucedería a su ataque base.

VARRANGOIN IRACUNDO

Bestia mágica Mediana (extraplanaria)

Dados de golpe: 8d10+16 (60 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20', VI 50' (buena)

CA: 20 (+2 Des, +8 natural), toque 12, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +8/+12

Ataque: garra +13 c/c

Ataque completo: 2 garras +13 c/c y mordisco +10 c/c y aguijón de cola +10 c/c

Daño: garra 1d6+4, mordisco 1d6+2, aguijón de cola 1d4+2 más veneno

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: furia, veneno, rasgadura 2d4+6, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 10/+1, acción adicional, inmunidad a los efectos enajenadores, visión en la penumbra, RC 22, esquiva asombrosa, rasgos de varrangoin

Salvaciones: Fort +8, Ref +8, Vol +2

Características: Fue 18, Des 15, Con 14, Int 13, Sab 11, Car 10

Habilidades: Escondarse +13, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +13, Avistar +5

Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Engarro (A), Soltura con las armas (garra)

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (Abismo)/cualquiera

Organización: solitario o bandada (2-6)

Valor de desafío: 10

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 9-10 PG (Mediano); 11-16 PG (Grande); o según clase de personaje

Los varrangoin iracundos son el equivalente de las tropas de asalto. Estas criaturas, volátiles en su personalidad y en el combate, son arrogantes y crueles. El gozo de atormentar a sus hermanos menores sólo se ve superado por la emoción del combate.

Los iracundos, que son un poco más grandes que los menores, son unos varrangoin muy musculosos: su piel dura y negra cubre gruesas capas de músculo fibroso. Los iracundos miden entre 6 y 7' y su envergadura es de 12 a 14'. Aunque en su cabeza demacrada tienen orejas puntiagudas, éstas son más pequeñas y están situadas más arriba, que las de los demás varrangoin. Además, las garras también son mucho mayores que las del resto de los varrangoin.

Los varrangoin iracundos disfrutan enormemente incrustando sus enormes garras en el cuerpo del oponente, arrancándole uno a uno los miembros para después arrojarlo contra el suelo desde gran altura. Su crueldad no conoce límites, se deleitan con el miedo que inspiran con su sola presencia. Los varrangoin iracundos hablan su propio idioma y abisal. Se sabe que algunos pueden hablar infracomún e incluso común.

Combate

Normalmente, el varrangoin iracundo empieza el combate con su aptitud sortillega *disipar magia*. Después se lanza a atacar desde el aire con violentos ataques con el aguijón de la cola, con la esperanza de coger a los enemigos desprevenidos. En los sucesivos asaltos, utiliza la aptitud *miedo* para atacar después a los oponentes con sus garras y sus dientes.

Furia (Ex): tres veces al día el varrangoin iracundo puede entrar en un estado frenético y enfurecer como un bárbaro. Durante 7 asaltos, el varrangoin iracundo recibe un bonificador +4 de Fuerza, un bonificador +4 de Constitución, y un bonificador de moral +2 en salvaciones de Voluntad, pero se lleva un penalizador -2 a la clase de Armadura. Mientras que dura la furia, se producen los siguientes cambios: PG 8d10+32 (76 pg); CA 18, toque 10, desprevenido 18; Ataque base/Presa +10/+14; Ataque completo 2 garras +15 c/c y mordisco +12 c/c y aguijón de cola +12 c/c; Daño garra 1d6+6, mordisco 1d6+3, aguijón de cola 1d4+3; SV Fort +10, Vol +4; Fue 22, Con 18. Una vez que termina la furia, el varrangoin iracundo se encuentra fatigado (-2 Fue, -2 Des, no puede atacar ni correr) hasta el final del encuentro. El varrangoin iracundo puede elegir dar por finalizada su ira de forma prematura.

Veneno (Ex): el varrangoin iracundo inculca su veneno (un TS de Fortaleza CD 16 lo niega) con cada ataque de aguijón de cola que logra. El daño inicial y el secundario es el mismo (1d6 Des).

Rasgadura (Ex): si el varrangoin iracundo ataca a un solo objetivo con las dos garras, se prende al cuerpo del oponente y le rasga la carne. Este ataque inflige automáticamente 2d4+6 puntos de daño.

Aptitudes sortilegas: 2/día *disipar magia*, *miedo*. Nivel de lanzador 8°; salvación CD 10+ nivel del conjuro.

Inmunidad a los efectos enajenadores (Ex): el varrangoin iracundo es inmune a los conjuros enajenadores y a sus efectos.

Esquiva asombrosa (Ex): el varrangoin iracundo conserva su bonificador de Destreza a la CA, incluso cuando está desprevenido o se ve alcanzado por un atacante invisible. No se le puede flanquear, sólo puede hacerlo un pícaro de al menos 12° nivel.

PERSONAJES VARRANGOIN IRACUNDOS

La clase predilecta del varrangoin iracundo es el bárbaro. Si tiene niveles de bárbaro, se supone que el varrangoin iracundo ya tiene las aptitudes de un bárbaro de 9° nivel. Así que el varrangoin iracundo que adquiriera un nivel de bárbaro recibiría las aptitudes de un bárbaro de 10° nivel. Además aumentarían sus salvaciones base de acuerdo con la diferencia entre un bárbaro de 9° y 10° nivel, al igual que le sucedería a su ataque base.

VARRANGOIN MENOR

Bestia mágica Mediana (extraplanaria)

Dados de golpe: 5d10+5 (32 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 20', Vl 40' (regular)

CA: 19 (+3 Des, +6 natural), toque 13, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +5/+7

Ataque: mordisco +7 c/c

Ataque completo: mordisco +7 c/c y 2 garras +5 c/c y aguijón de cola +5 c/c

Daño: mordisco 1d6+2, garra 1d4+1, aguijón de cola 1d4+1 más veneno

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: arma de aliento, muerte agónica, veneno

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 10/plata, inmunidades, visión en la penumbra, RC 12, rasgos de varrangoin

Salvaciones: Fort +5, Ref +7, Vol +1

Características: Fue 14, Des 16, Con 13, Int 11, Sab 11, Car 8

Habilidades: Escondarse +11, Escuchar +2, Moverse sigilosamente +11, Avistar +2

Dotes: Alerta (A), Ataque en vuelo, Ataque múltiple

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo (Abismo)

Organización: solitario o bandada (2-12)

Valor de desafío: 6

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 6-10 PG (Mediano); 11-15 PG (Grande); o según clase de personaje

Los varrangoin menores son la variedad más abundante de los varrangoin.

Aunque no sean estúpidos, sin duda representan los miembros menores de la sociedad varrangoin. Vive en un estado casi constante de miedo, a pesar de lo numerosos que son, debido al incesante bombardeo de órdenes de los varrangoin arcanistas e iracundos.

Sus congéneres superiores les tratan algo mejor de lo que se trataría a unos esclavos, por lo que los varrangoin menores se tienen en poco. Sin embargo, les encanta luchar y atacar a toda criatura a la que consideren más débil que ellos.

Llegan a atacar sin provocación previa, e incluso lo hacen aunque vaya en detrimento de la bandada o la comunidad varrangoin.

Los varrangoin menores tienen unas orejas alargadas y puntiagudas parecidas a las del murciélago, y unos ojos que brillan con un tono rojo, blanco, azul o verde, dependiendo del arma de aliento del individuo (cono de fuego, cono de frío, línea de relámpagos, o línea de ácido respectivamente). Dicha arma de aliento es parte de su constitución de nacimiento y no cambia nunca. Cuando utilizan su arma de aliento, sus calaveras parecen refulgir por dentro, mientras que sus cuerpos luchan por controlar esta energía tan enorme. Los varrangoin menores suelen medir unos 5' de altura y tienen una envergadura de casi 10'.

Los varrangoin menores hablan su propio idioma y abisal.

Combate

El varrangoin menor casi siempre empieza la lucha intentando utilizar el aguijón de su cola en un ataque en vuelo. Sabe que si consigue inocular su veneno, el oponente no va a poder librarse con facilidad de su arma de aliento, que utilizará en cuanto pueda. Los varrangoin menores siempre atacan a los oponentes desde el aire.

Las bandadas de varrangoin menores no suelen emplear tácticas complejas, ya que prefieren acosar a algunos oponentes al azar para después separarse en solitario y atacar a las criaturas individuales.

Arma de aliento (Ex): todo varrangoin menor posee una de estos cuatro tipos de arma de aliento: cono de fuego de 30', cono de frío de 30', línea de ácido de 50' o línea de electricidad de 50'.

El arma de aliento de un varrangoin menor inflige 3d6 puntos de daño (Reflejos mitad CD 13) del mismo tipo de energía que la del arma de aliento del varrangoin.

Muerte agónica (Ex): cuando muere (se le reduce a -10 pg) un varrangoin menor explota en un estallido de energía de 20', que causa 3d6 pg (Reflejos CD13, mitad) del mismo tipo de energía que su arma de aliento.

Veneno (Ex): el varrangoin menor inyecta su veneno (un TS de Fortaleza CD 13 lo niega) con cada ataque de aguijón de cola que logra. El daño inicial y el secundario es el mismo (1d6 Des).

Inmunitades: el varrangoin menor es inmune al daño que provenga del mismo tipo de energía que tenga en su arma de aliento.

PERSONAJES VARRANGOIN MENORES

La clase predilecta del varrangoin menor es el guerrero. Si tiene niveles de guerrero, se supone que el varrangoin menor ya tiene las aptitudes de un guerrero de 9.º nivel. Así que el varrangoin menor que se lleve un nivel de guerrero recibiría las aptitudes de un guerrero de 10.º nivel. Además aumentarían sus salvaciones base de acuerdo con la diferencia entre un guerrero de 9.º y 10.º nivel, al igual que le sucedería a su ataque base.

Ajeno Mediano (extraplanario, caótico, maligno)

Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40'

CA: 16(+3 Des,+3 natural), toque 13, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +3 /+6

Ataque: mordisco +6 c/c

Ataque completo: mordisco+6 c/c y 2 garras +1 c/c

Daño: mordisco 2d4 +3, garra 1d3 +1

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: ataque furtivo +2d6, derribo

Cualidades especiales: rasgos de ajeno, olfato, forma de sombra, salto sombrío

Salvaciones: Fort +5, Ref +6, Vol +3

Características: Fue 16, Des 17, Con 14, Int 7, Sab 11, Car 14

Habilidades: Esconderse +9, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +9, Buscar +4, Avistar +8, Supervivencia +6*

Dotes: Alerta, Lucha a ciegas

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (Abismo)/ cualquiera

Organización: solitario, pareja o manada (3-12)

Valor de desafío: 4

Tesoro: —

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 4-6 PG (Mediano); 7-9 PG (Grande)



Vorr

MM

El vorr es un odioso cánido del Abismo que merodea por las sombras, a la espera de que se le presente la oportunidad de saltar y atacar.

El vorr mide unos 4', caminando a cuatro patas, y tiene un aspecto

parecido al de una hiena negra, aunque tiene una cara que

denota muchísima más inteligencia. El vorr está cubierto de un pelaje grueso, largo y de color negro y gris y también tiene una cola larga, muy parecida a la de la rata.

El vorr es bastante inteligente, por eso es capaz de cazar y rastrear a su presa desde grandes distancias.

El vorr habla abisal.

COMBATE

El vorr no suele estar solo; normalmente se traslada y caza en manadas. Suele perseguir a su presa durante algún tiempo, así, puede observarla y descubrir sus puntos débiles. Cuando ataca, flanquea a sus oponentes para poder sacar partido de su aptitud de ataque furtivo.

Ataque furtivo (Ex): cada vez que al objetivo del vorr se le niega un bonificador de Destreza, o cuando es flanqueado por el vorr, sufre 2d6 puntos adicionales de daño por cada ataque cuerpo a cuerpo que logre el vorr.

Derribo (Ex): el vorr que ataca con su ataque de mordisco, puede intentar derribar al oponente como acción gratuita, sin hacer un ataque de toque ni provocar un ataque de oportunidad. Si fracasa en su intento, el oponente no puede reaccionar para derribar al vorr.

Rasgos de ajeno: el vorr tiene visión en la oscuridad (60' de distancia). No se le puede revivir ni resucitar (aunque un conjuro *deseo* o *milagro* puede devolverle la vida).

Olfato (Ex): el vorr puede detectar a los enemigos que se aproximan, o esconden y husmean, rastreándolos mediante el olfato.

Forma de sombra (Sb): una vez al día, el vorr puede adoptar la forma de una sombra viviente, hasta un máximo de 10 minutos. Mientras adopta esta forma, se puede mover a velocidad normal en cualquier superficie, lo que incluye paredes, techos e incluso líquidos. Se le puede detectar mediante aquellos efectos que detecten los pensamientos, la vida o las presencias (incluido *visión verdadera*); de lo contrario, el vorr recibe un bonificador de circunstancia +15 en pruebas de Esconderse. Bajo esta forma, el vorr gana reducción del daño 50/+5 y es inmune a la ceguera, los golpes críticos, el daño a los puntos de aptitud por ataques no mágicos, la sordera, la enfermedad, ahogarse, el veneno y el aturdimiento. Se lleva la mitad del daño por fuego y ácido.

Salto sombrío (Sb): el vorr se puede desplazar entre planos, como si se tratara del conjuro *puerta dimensional*. El punto de partida y llegada del salto debe encontrarse entre las sombras y deben distar, al menos, 10'. Se trata de una acción estándar y se puede utilizar en un máximo de 60' al día.

Habilidades: el vorr recibe un bonificador racial +8 en pruebas de Supervivencia cuando está rastreando con el olfato.

WÉNDIGO

Fata Mediana (frío)

Dados de golpe: 4d6+19 (33 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: Vl 120' (perfecta)

CA: 20 (+5 Des, +5 desvío), toque 20, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +2 /+3

Ataque: mordisco +3 c/c

Ataque completo: mordisco +3 c/c

Daño: mordisco 1d6+1/18-20/×3 más enfermedad

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: enfermedad, susurros enloquedecores, mordisco voraz, conjuros

Cualidades especiales: subtipo de frío, rabillo del ojo, visión en la penumbra, regeneración 5, caminar con el viento

Salvaciones: Fort +5, Ref +6, Vol +6

Características: Fue 12, Des 20, Con 18, Int 10, Sab 15, Car 20

Habilidades: Engañar +6, Concentración +11, Esconderse +13, Saber (arcano) +11, Moverse sigilosamente +13, Conocimiento de conjuros +13, Supervivencia +10

Dotes: Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Dureza, Rastrear (A)

Terreno/Clima: bosques/frío

Organización: solitario

Valor de desafío: 6

Tesoro: sólo equipo

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: Según clase de personaje

Ajuste de nivel: +4

El wéndigo es un terrible espíritu hambriento de la naturaleza que habita en la tundra helada y el bosque. Muchos piensan que el wéndigo es un espíritu muerto viviente o ajeno maligno, aunque en realidad es el resultado absoluto del mundo natural. Representa el lado oscuro de la naturaleza, eterno, voraz y cruel, representa las fuerzas del canibalismo, la soledad y la locura personificada.

El wéndigo se pasa la mayor parte de su existencia caminando con el viento, y sólo se vuelve sólido para alimentarse de sus víctimas. En este caso, tiene el aspecto salvaje, los ojos enloquecidos y el reflejo sobrenatural y rápido, recuerdo de lo que fue una vez. Los ojos del wéndigo suelen refulgir con el destello de una odiosa luz fría. Además, tiene la boca llena de unos dientes puntiagudos y retorcidos. Algunos wéndigo están cubiertos por un pelaje enmarañado, mientras que otros están desprovistos de pelo. Sin embargo, todos los wéndigo tienen algo en común: sus piernas terminan en unos muñones sangrientos y carbonizados. Como espíritus del aire, no precisan de pies.

El wéndigo habla silvano; olvida todos los demás idiomas que hablaba en su vida anterior.

Combate

El wéndigo que aparece aquí utiliza un hechicero humano de 4.º nivel como criatura base.

Enfermedad (Sb): para este wéndigo, la salvación de Fortaleza CD para resistir la infección es de 16, y la salvación CD de Voluntad para evitar el hambre insaciable es 17. Consulta la descripción de la plantilla, más abajo, si quieres más información.

Susurros enloquecedores (Sb): para este wéndigo, la salvación CD de Voluntad para resistir este ataque especial es 17. Consulta la descripción de la plantilla, más abajo, si quieres más información.

Mordisco voraz (Ex): el wéndigo amenaza un golpe crítico en una tirada natural de 18-20 cuando ataca con su mordisco, e inflige el triple del daño con un ataque crítico con éxito. La herida resultante de un ataque crítico sangra durante 3 puntos adicionales de daño por asalto posterior. Consulta la descripción de la plantilla, más abajo, si quieres más información.

Conjuros: este wéndigo es un hechicero de 4.º nivel (conjuros/día 6/8/4, salvación CD 15+ nivel del conjuro). Conjuros conocidos: 0 *luces danzantes*, *atontar*, *detectar magia*, *rayo de escarcha*, *resistencia*; 1.º *toque gélido*, *proyector mágico*, *escudo*; 2.º *invisibilidad*.

Subtipo de frío (Ex): el wéndigo es inmune al daño por frío. Sufre un 50% adicional de daño por fuego, sin tener en cuenta si tiene derecho a TS o no, o si tiene o no éxito en él.

Rabillo del ojo (Sb): el wéndigo que acosa a su víctima mientras camina con el viento, siempre parece situarse a la altura del rabillo del ojo de la víctima elegida. La víctima se lleva un penalizador -2 en todas las pruebas de habilidad basadas en la Sabiduría, mientras que el wéndigo la acosa.

Regeneración (Ex): el fuego inflige daño normal al wéndigo. Las formas de ataque que no infligen daño haciendo perder puntos de golpe, ignoran la regeneración y el wéndigo no recupera los puntos de golpe perdidos por hambre, sed o asfixia.

Caminar con el viento (Sb): el wéndigo puede caminar con el viento a voluntad, transformándose de una forma física a incorpóral, y viceversa, como una acción de movimiento.

PLANTILLA: WÉNDIGO

“Wéndigo” es una plantilla (o rasgo genérico) que se puede unir a cualquier animal, gigante, humanoide, bestia mágica o humanoide monstruoso (llamada de ahora en adelante, criatura base), aunque la gran mayoría de los wéndigos fueron una vez animales o humanoides. El tipo del wéndigo pasa a fata, y gana el subtipo de frío. Por lo demás, utiliza las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, salvo las que se indican abajo.

Dados de golpe: pasa a d6

Velocidad: el wéndigo recibe una velocidad de vuelo de 120' (perfecta), a menos que su velocidad anterior fuera mejor, en cuyo caso, la velocidad de vuelo de la criatura base se mantiene. El wéndigo pierde todos los demás tipos de movimientos, incluyendo su velocidad base de tierra. Los wéndigos no se desplazan por tierra.

CA: el wéndigo gana un bonificador de desvío a la CA igual a su bonificador de Carisma (mínimo de +1).

Ataque: el único ataque que tiene el wéndigo es su mordisco. Si la criatura base no tiene mordisco, el wéndigo gana uno.

Daño: el ataque de mordisco de una criatura wéndigo inflige daño tal y como indica la tabla de abajo, o el de la criatura base, dependiendo de cual sea mejor. Añade 1 1/2 veces su bonificador de Fuerza al daño que inflige.

Tamaño del wéndigo Daño de mordisco

Minúsculo	1
Diminuto	1d2
Menudo	1d3
Pequeño	1d4
Mediano	1d6
Grande	2d4
Enorme	2d6
Gargantuesco	2d8
Colosal	4d6

Ataques especiales: el wéndigo conserva todos los ataques especiales de la criatura base y gana los siguientes ataques especiales.

Enfermedad (Sb): toda criatura alcanzada por el ataque de mordisco de un wéndigo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10+1/2 DG del wéndigo + modificador Con del wéndigo) o resultará infectada de la hambruna del wéndigo. El periodo de incubación es de 1d3 días, y la enfermedad inflige 1d3 puntos de daño de Sabiduría. Además, cada día en que la víctima sufre daño de Sabiduría por la enfermedad, debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10+1/2 DG del wéndigo + modificador de Car del wéndigo) o se verá superada por una hambruna insaciable de la carne de los de su propia raza. La víctima sale al acecho e intenta matar al miembro más cercano de su raza; si lo consigue, se alimenta del cuerpo de su víctima y luego vuelve a su morada sin recordar el trágico suceso. Si la víctima que sufre este tipo de hambruna ve reducido su puntuación de Sabiduría a 0, se transforma inmediatamente en un wéndigo y se lanza al cielo nocturno con tal velocidad que sus pies se queman, se deshacen y se transforman en unos muñones sangrientos y carbonizados.

Susurros enloquecedores (Sb): el wéndigo puede utilizar sus susurros enloquecedores contra todo objetivo que

esté en un radio de 120', una vez al día. El wéndigo puede utilizar esta aptitud mientras camina con el viento. Tan sólo la víctima elegida puede escuchar los insanos susurros y las invitaciones del wéndigo. La víctima debe lograr una salvación de Voluntad (CD 10+1/2 PG del wéndigo + modificador de Car del wéndigo) o sufrirá 1d3 puntos de daño de Sabiduría. Normalmente, el wéndigo acosa a la víctima elegida durante días, gastando los puntos de Sabiduría de la víctima hasta que la ataca e intenta transmitir su enfermedad al alma desdichada. El wéndigo



Wéndigo

go dejará de acosar a un objetivo que pueda resistir los susurros enloquecedores durante más de tres días, y pasará a buscar una presa más fácil.

Mordisco devorador (Ex): el wéndigo amenaza un golpe crítico en una tirada de ataque natural de 18-20 cuando ataca con su mordisco, e inflige el triple del daño cuando logra un golpe crítico. La herida resultante del golpe crítico sangra 3 puntos adicionales de daño por asalto posterior. Varias heridas de este tipo de ataque traen como resultado una pérdida de sangre acumulativa (dos heridas son 6 puntos de daño por asalto, y así sucesivamente). Se puede detener la hemorragia sólo mediante una prueba de Sanar (CD 10) o la aplicación de cualquier conjuro *curar* o de otro conjuro curativo (*sanar*, *círculo curativo*, o similares).

Cualidades especiales: el wéndigo conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y gana también las siguientes cualidades especiales.

Subtipo de frío (Ex): el wéndigo es inmune al daño por frío. Sufre un 50% adicional de daño por fuego, sin tener en cuenta si tiene derecho o no a TS, o si tiene o no éxito en él.

Rabillo del ojo (Sb): el wéndigo que acosa a su víctima mientras camina con el viento, siempre parece situarse a la altura del rabillo del ojo de la víctima elegida.

La víctima se lleva un penalizador -2 en todas las pruebas de habilidad basadas en la Sabiduría, mientras que el wéndigo la acosa.

Regeneración 5 (Ex): el fuego inflige daño normal al wéndigo. **Caminar con el viento (Sb):** el wéndigo puede caminar con el viento a voluntad, transformándose de una forma física a incorporeal, y viceversa, como una acción de movimiento.

Características: suben con respecto a las de la criatura base como se indica: Fue +4, Des +8, Con +4, Sab +2, Car +4.

Habilidades: idénticas a las de la criatura base, salvo que el wéndigo recibe un bonificador +8 en pruebas de Esconderse, Moverse sigilosamente y Supervivencia.

Dotes: idénticas a las de la criatura base, salvo que el wéndigo gana Rastrear.

Terreno/Clima: bosques/frío

Organización: solitario

Valor de desafío: idéntico al de la criatura base +2

Alineamiento: siempre caótico maligno

YUAN-TI, ANATEMA

Aberración Enorme

Dados de golpe: 22d8+198 (297 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 40', Tr 20', Nd 20'

CA: 29(-2 tamaño, +1 Des, +20 natural), toque 9, desprevenido 28

Ataque base/Presa: +16 /+32

Ataque: *alfanjón blasfemo* +1 Gargantuesco +23,
o garra +22 c/c

Ataque completo: *alfanjón blasfemo* +1 Gargantuesco
+23/+18/+13, o 2 garras +22 c/c y 6 mordiscos +20 c/c

Daño: *alfanjón blasfemo* +1 Gargantuesco 2d8+13 (+2d6 contra el bien), garra 1d8+8, mordisco 1d8+4 más veneno

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: constreñir 1d8+8, agarrón mejorado, veneno, poderes psiónicos, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: inmunidad al ácido, visión todo alrededor, realizar injertos, visión en la oscuridad 60', RD 30/+3, resistencia a la electricidad 10, resistencia al fuego 10, inmunidad al veneno, regeneración 5, olfato, RC 26

Salvaciones: Fort +16, Ref +10, Vol +20

Características: Fue 27, Des 13, Con 29, Int 24, Sab 24, Car 22

Habilidades: Trepar +33, Artesanía o Saber (dos cualesquiera) +32, Concentración +34, Esconderse +18*, Escuchar +32, Moverse sigilosamente +26, Buscar +36, Avistar +36, Nadar +16, Supervivencia +7*

Dotes: Lucha a ciegas, Hendedura, Esquiva, Pericia en combate, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Ataque múltiple, Ataque poderoso

Terreno/Clima: bosque y subterráneo/templado

Organización: solitario o culto (1 anatema más 2-13 puracasta, 2-5 híbridos y 2-4 abominaciones)

Valor de desafío: 18

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +6

Adorados como la encarnación divina de su innombrable deidad, estas criaturas representan la forma más odiosa de la, ya de por sí, vil raza de los yuan-ti. Son tal representación de la perversión de su forma humana original, que su propia existencia supone una herejía contra todas las deidades humanas, sea cual sea su grado de maldad y por eso, ellos llevan a gala el autodenominarse anatema.

La forma básica del anatema es la de una serpiente enorme de unos 25' de longitud. Los últimos vestigios de su humanidad original son un par de brazos y la ligera forma humanoide de su torso. Sus brazos terminan en unas manos con garras y sólo tres dedos. En lugar de tener cabeza, seis serpientes largas surgen de la parte superior del torso, lo que permite a la criatura ver en todas las direcciones y atacar a un máximo de ocho oponentes por vez. Las escamas de la criatura varían de tono, desde el castaño oscuro, pasando por el azul media noche o el violeta oscuro, normalmente los tonos son más claros en la zona de torso y el bajo vientre. Sus doce ojos de color amarillo tienen el brillo de la malicia y la inteligencia. También desprende un olor almizcleño que muchos mamíferos encuentran inquietante.

Al igual que otros yuan-ti, los anatema hablan su propio idioma además del común, dracónico y abisal.

COMBATE

Cuando se encuentran con otros yuan-ti, el anatema prefiere dejar que sus secuaces se encarguen de los asuntos mundanos del combate cuerpo a cuerpo, mientras que él utiliza sus poderes psiónicos y aptitudes sortilegas para debilitar a las filas de

enemigos. Cuando está solo, o cuando se ve obligado a pasar al cuerpo a cuerpo, el anatema apresa a los oponentes y utiliza su poder psiónico *toque disolvente* para derretir a los enemigos en el transcurso de su presa, y acaba con los enemigos que se alejan del combate (arqueros y lanzaconjuros) con sus aptitudes sortillegas.

Constreñir (Ex): el anatema puede constreñir con una prueba de presa con éxito a un oponente apresado, con ello inflige 1d8+8 puntos de daño contundente.

Agarrón mejorado (Ex): si el anatema ataca a un oponente que sea, de al menos, una categoría de tamaño inferior a la suya, con un ataque de mordisco, inflige daño normal e intenta iniciar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad (bonificador a la presa +32). Si consigue inmovilizar, también puede constreñir en el mismo asalto. Después, el

anatema tiene la posibilidad de realizar la presa normalmente, o puede utilizar una de sus seis cabezas serpentina para agarrar al oponente (penalizador -20 en la prueba de presa, pero el anatema no se considera apresado). Normalmente suele elegir la segunda opción.

Veneno (Ex): el anatema inyecta su veneno (un TS de Fortaleza CD 30 lo niega) con cada ataque de mordisco que logra. El daño inicial y el secundario es el mismo (1d4 Con).

Poderes psiónicos (St): el anatema puede producir los siguientes efectos a voluntad.

Forma alternativa: el anatema puede adoptar la forma de una víbora, entre Menuda y Enorme (consulta el *Manual de monstruos*). Esta aptitud es similar a la de un conjuro *cambiar de forma*, lanzado por un hechicero de 19.º nivel, pero sólo permite formas viperinas. Bajo esta forma, el veneno del anatema inflige 1d6 puntos de daño de Constitución, en lugar de 1d4.

Además, el anatema puede adoptar la forma de una plaga de víboras (ya descrita en el libro).

Poder camaleónico: el anatema puede cambiar el color de su cuerpo y su equipo para que encajen con el entorno. *El anatema que utiliza *poder camaleónico* recibe un bonificador de Circunstancia +10 en pruebas de Esconderse.

Detectar veneno: igual que el conjuro, como si fuera lanzado por un hechicero de 20.º nivel.

Toque disolvente: el anatema puede exudar ácido de su cuerpo, éste inflige 7d6 puntos de daño por ácido a todo lo que toca. Mientras que si utiliza este poder mientras apresa o constriñe a un oponente, el ácido inflige 10d6 puntos de daño. El ácido es efectivo sólo en el asalto en el que se utiliza este poder, y queda inerte cuando sale del cuerpo del anatema.

Aversión a las masas: el anatema crea un efecto de compulsión dirigido a todos los enemigos que estén en un radio de 30'. Los ob-



Yuan-ti anatema

YUAN-TI
ANATEMA

jetivos deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 27) o ganarán aversión a las serpientes durante 10 minutos. Los sujetos afectados deben permanecer alejados de las serpientes, yuan-ti o criaturas ti-khana al menos 20' (como ya se ha explicado anteriormente en el libro), ya estén vivas o muertas. Si ya se encuentran en esos 20' escapan. El sujeto puede superar la compulsión logrando otra salvación de Voluntad (CD 27), aunque seguirá sufriendo una gran ansiedad. Esto le provoca una reducción de -4 en Destreza hasta que el efecto se difumine o bien, el sujeto deje de encontrarse en ese radio de 20' de la serpiente, yuan-ti o criatura ti-khana. En cualquier caso, esta aptitud es similar a *antipatía*, como si hubiera sido lanzado por un hechicero de 16.º nivel.

Aptitudes sortilegas: 3/día *trance animal*, *causar miedo*, *oscuridad profunda*, *enmarañar*, *acelerar*, *neutralizar veneno*, *sugestión*, *polimorfar a otro*, *azote sacrilego*; 1/día *blasfemia*, *aura sacrilega*. Nivel de lanzador 20.º; salvación CD 16 + nivel del conjuro.

Visión todo alrededor (Ex): las seis cabezas del anatema le permiten ver en todas las direcciones al mismo tiempo. Debido a esta aptitud, recibe un bonificador racial +4 en todas las pruebas de Buscar y Avistar, y no se le puede flanquear.

Realizar injertos (Sb): el anatema tiene la aptitud de transformar a los humanoides y criaturas humanoides monstruosas y hacerlos más parecidos a los yuan-ti. Cada día, el anatema puede realizar ocho injertos de yuan-ti (como se describe más adelante en el libro) a una o más criaturas. Esto precisa de 1 hora de trabajo ininterrumpido por injerto, en ese tiempo el anatema no puede dedicarse a otra cosa. En el periodo entre injertos, el anatema puede descansar o realizar actividades ligeras como hablar o caminar, pero no puede luchar, lanzar conjuros, utilizar objetos mágicos, realizar investigaciones ni realizar tarea alguna, ya sea física o mental, que resulte difícil.

Además los anatema pueden crear una mezcla de veneno, raíces y hierbas, necesaria para crear bien a un corrupto, bien a un guardián de la prole (descritos en *Especies salvajes* y *Compendio de monstruos: monstruos de Faerûn*).

Regeneración (Ex): el anatema se lleva daño normal por los efectos de fuerza y las armas adamantinas. Las formas de ataque que no infligen daño haciendo perder puntos de golpe ignoran la regeneración y el anatema no recupera los puntos de golpe perdidos por hambre, sed o asfixia.

Olfato (Ex): el anatema puede detectar a los enemigos que se aproximan o esconden y husmean, rastreándolos mediante el olfato.

Habilidades: el anatema recibe un bonificador racial +8 en pruebas de Tregar y siempre puede elegir 10 en pruebas de Tregar, incluso si tiene prisa o se ve amenazado. El anatema recibe un bonificador racial +8 en pruebas de Nadar para realizar alguna acción especial o para evitar un peligro y siempre puede elegir 10 en pruebas de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. El anatema recibe un bonificador racial +8 en pruebas de Supervivencia cuando rastrea mediante el olfato.

SOCIEDAD DE LOS ANATEMA

Los anatema son extremadamente raros entre los yuan-ti y la sociedad yuan-ti en su conjunto, no sabe qué hacer con ellos.

Nunca se les ve en las ciudades yuan-ti, ya que el poder que ellos representan es un fuerza tan desestabilizadora que crea y estructura el desastre a su alrededor. Muchos viven como proscritos en lo salvaje cerca de asentamientos de yuan-ti más grandes.

Sin embargo, la mayoría de los anatema consiguen reunir en torno a ellos, grupos de culto de otros yuan-ti, a veces de forma involuntaria. Los yuan-ti más perversos e inestables de todo el grupo de especies, de por sí perversas e inestables, se ven arrastrados literalmente por el innombrable mal que irradian los anatema, lo que resulta en un culto violento.

El culto que se centra en un anatema siempre supone una plaga para las tierras circundantes. Ninguna raza ni criatura puede vivir en paz si se encuentra cerca de uno de estos cultos, ya que los yuan-ti no descansarán hasta no haber arrasado a toda civilización que se encuentre a una semana de viaje de su morada. El único credo del anatema es la aniquilación para servir a la gran serpiente que, según creen los yuan-ti, vendrá algún día para devorar el mundo.

OBJETOS DE LOS ANATEMA

Los anatema son conocidos por poseer una serie de objetos únicos, tanto mundanos como mágicos. Si un yuan-ti menor utiliza este tipo de objetos, es una prueba evidente de que pertenece a algún culto de anatema.

Armas blasfemas: las armas que tienen esta propiedad son un azote para el mundo, y un paladín o un clérigo bueno, que sepa de su existencia está comprometido a trabajar sin descanso para destruirlas. El arma blasfema tiene alineamiento maligno, debido al espíritu infernal que se encuentra unido a ella. Al igual que un arma sacrilega, inflige 2d6 puntos de daño (maligno) de bonificador sacrilego contra todos los alineamientos buenos; cuando se trate de un golpe crítico, este daño sube 2d10 y el arma emite un efecto limitado de *blasfemia* que se centra sólo en el ataque a la criatura.

El arma blasfema otorga dos niveles negativos a toda criatura buena que intente blandirla. Los niveles negativos se mantienen mientras que el arma permanezca en sus manos, y desaparecen cuando ya no se sujeta el arma. Estos niveles negativos nunca se traducen en una pérdida de nivel, pero tampoco se pueden quitar en modo alguno (ni siquiera con conjuros *restablecimiento*) mientras que se sujeta el arma. Los arcos, ballestas y hondas blasfemas, otorgan su propiedad a su munición.

Los anatema suelen equipar a sus fieles más poderosos con cimitarras y alfanjones blasfemos.

Nivel de lanzador: 13.º; *Prerrequisitos:* *Fabricar armas y armaduras mágicas*, *blasfemia*, *azote sacrilego* y el creador debe ser maligno; *Precio de mercado:* bonificador +4.

Símbolo serpentino: este disco de plata representa el mundo rodeado por una serpiente anillada a su alrededor y con la boca abierta, como si se lo fuera a comer. Se trata de un símbolo sagrado utilizado por los cultos de los anatema que simboliza su devoción por la destrucción y que les otorga unas aptitudes mágicas muy concretas para respaldarlo. Una vez al día, el *símbolo*

YUGOLOTH

serpentino puede generar un conjuro *desintegrar* o *destrucción*, de acuerdo con la orden de su portador. La salvación CD para ambos efectos es 20. El artilugio sólo funciona en manos de un yuan-ti. (Sin embargo un personaje que posea la habilidad *usar objeto mágico*, puede imitar la raza yuan-ti y hacer que funcione el *símbolo serpentino*.)

Nivel de lanzador: 13.º; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, Intensificar conjuro, *destrucción*, *desintegrar*, su creador debe ser un yuan-ti; **Precio de mercado:** 50.000 po.

Arma enfermiza: el arma enfermiza funciona como un arma sacrílega que libera un poder sacrílego adicional, al realizar un ataque de golpe crítico contra una criatura buena. La criatura alcanzada debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 16) o sufrirá un penalizador -2 en tiradas de ataque, tiradas de daño por arma, salvaciones, pruebas de habilidad y pruebas de característica durante 1d4 asaltos.

Aquellos individuos yuan-ti menores, que pertenecen al culto de un anatema suelen llevar este tipo de arma.

Nivel de lanzador: 9.º; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *azote sacrílego*, su creador debe ser maligno; **Precio de mercado:** bonificador +3.

Fuego venenoso: esta creación alquímica supone un método insidioso de inocular veneno tóxico. En esencia, el fuego venenoso es similar al fuego de alquimista: se trata de una sustancia que arde cuando se expone al aire. Sin embargo, está mezclada con veneno yuan-ti, así que un personaje en el asalto posterior después de recibir daño por fuego, debe hacer un tiro de salvación de Fortaleza (CD 17) contra el veneno que se ha introducido en su cuerpo, a través de las heridas causadas por el fuego. El daño inicial y el secundario del veneno es idéntico (1d6 Con). Si está permitido que el fuego arda otro asalto más (lo que provoca que el personaje sufra daño en asaltos sucesivos), el personaje se ve expuesto a dos dosis del veneno.

Un frasco de fuego venenoso funciona como un arma deflagradora y tiene un incremento de distancia de 10'. Inflige 1d6 puntos de daño por fuego en un golpe directo, más 1d6 puntos de daño por fuego en el asalto posterior, si no es apagado (lo que precisa de una acción de asalto completo y una salvación de Reflejos contra CD 15). Una rociada inflige 1 punto de daño por fuego y el objetivo alcanzado recibe un bonificador de circunstancia +4 en la salvación de Fortaleza contra el veneno.

Coste: 220 po; **Peso:** 1 lb.

PERSONAJES ANATEMA

La clase predilecta del anatema es el clérigo. Al igual que los demás clérigos yuan-ti, los anatema veneran a Merrshaulk y pueden elegir dos de los siguientes dominios: Caos, Mal, Destrucción y Vegetal.

Debido a sus numerosas aptitudes especiales, el nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ anatema es su nivel de clase +28. Por ejemplo, un clérigo anatema de 1.º nivel, tiene un NEP de 29, lo que equivale a un personaje de 29.º nivel.

Los yugoloth, considerados como los seres más egoístas de los planos Exteriores, mancillan la palabra "mercenario" y ofrecen su habilidad de combate al mejor postor. Los yugoloth se divierten causando daño a los demás y con bastante frecuencia trabajan para poderosos demonios, ejerciendo de torturadores, mensajeros o guardaespaldas.

Los yugoloth hablan abisal, dracónico e infernal.

COMBATE

En general, los yugoloth son unos combatientes con un objetivo. Escogen a un oponente dentro de un grupo y lo atacan hasta destruirlo, después van a por otro. Como guerreros enérgicos que son, empiezan utilizando sus mejores ataques y aptitudes sortilegas.

Todos los yugoloth tienen las siguientes aptitudes especiales en común.

Rasgos de ajeno: un yugoloth tiene visión en la oscuridad (60' de distancia). No se le puede revivir ni resucitar (aunque un conjuro *deseo* o *milagro* puede devolverle la vida).

Convocar yugoloth (St): la mayoría de los yugoloth pueden convocar a otros de su especie como si se tratara de un conjuro *convocar monstruo*, aunque sólo tienen una probabilidad limitada de éxito. Se tira d% y compara el resultado del incremento de dados que aparece en la descripción específica del yugoloth: si fracasa, ningún yugoloth responde a la llamada. Las criaturas convocadas se quedan 1 hora y después, vuelven de donde habían venido. El yugoloth que es convocado no puede utilizar su propia aptitud de convocar durante 1 hora.

Rasgos de yugoloth: el yugoloth es inmune al veneno y el ácido. Tiene resistencia al frío, el fuego y la electricidad 10. Los yugoloth se pueden comunicar telepáticamente con toda criatura que esté en un radio de 100' y que tenga un idioma.

PSÍCOLOTH

Ajeno Mediano (extraplanario, maligno)

Dados de golpe: 9d8+18 (58 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 30', Nd 20'

CA: 24 (+14 natural), toque 10, desprevenido 24

Ataque base/Presa: +9 /+13

Ataque: pinza +13 c/c

Ataque completo: 2 pinzas +13 c/c y

8 tentáculos +11 c/c

Daño: pinza 2d6+4/19-20/x3, parálisis tentacular

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: crítico aumentado, parálisis, aptitudes sortilegas, *convocar yugoloth*

Cualidades especiales: visión todo alrededor, RD 10/+1, rasgos de ajeno, RC 20, rasgos de yugoloth

Salvaciones: Fort +8, Ref +6, Vol +6

Características: Fue 19, Des 11, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 14

Habilidades: Intimidar +15, Escondarse +12, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +12, Buscar +10, Averiguar intenciones +4, Avistar +12, Nadar +12

Dotes: Ataque múltiple, Iniciativa mejorada, Ataque poderoso, Soltura con una habilidad (Intimidar)

Psícoloth



Skéroloth

JE

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo (Hades)/cualquiera

Organización: solitario, escuadra (4-8), o pelotón (10-18)

Valor de desafío: 9

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 10-18 PG (Mediano); 19-27 PG (Grande)

Los psícoloth son los sargentos y supervisores de los ejércitos yugoloth. Controlan de forma dictatorial las compañías de yugoloth menores.

LOS PSÍCOLOTH Y EL MANUAL DE PLANOS

Si has incorporado el *Manual de los Planos* a tu campaña, los psícoloth deberían tener acceso a más opciones de convocar. En vez de intentar convocar 4 skéroloth, puede intentar convocar 1d3 mezzoloth con un 30% de posibilidades de éxito (resultado de 71-100 en d%).

El psícoloth, que tiene cola de pez y los ojos saltones, posee el cuerpo rojo y quitinoso de una langosta, las zarpas de un pájaro y la cabeza de un carroñero reptante. Los brazos del psícoloth, aunque sean humanoides acaban en unas pinzas como las del cangrejo.

Como engendros crueles y odiosos, los psícoloth son los que mantienen el orden en los ejércitos yugoloth, una tarea hecha a medida para sus mezquinos y tiránicos comportamientos.

Combate

Los psícoloth dirigen las tácticas directas de los ejércitos yugoloth. Se sumergen en la lucha utilizando su aptitud *nube apestosa* y sus pinzas increíblemente afiladas, con gran efectividad. Como generalmente son los psícoloth quienes están a cargo de los yugoloth menores, son sus subordinados los que entran primero en combate, antes de que los propios psícoloth salgan a plantar cara.

Se puede convocar a un psicoloth mediante un conjuro *convocar monstruo VII*.

Crítico aumentado (Ex): el ataque de pinzas del psicoloth amenaza un golpe crítico en una tirada de ataque natural de 19-20. Cuando logra un golpe crítico con un ataque de pinza, inflige el triple del daño.

Parálisis (Ex): aquellos alcanzados por el ataque de tentáculos del psicoloth deben hacer una salvación de Fortaleza (CD 16) o resultarán paralizados durante 2d6 minutos.

Aptitudes sortilegas: a voluntad *intermitencia, miedo, detectar el bien, detectar magia, protección contra el bien, espantar, ver lo invisible; 3/día fundirse con la piedra, asesino fantasmal, nube apesotada*. Nivel de lanzador 9^o; salvación CD 12 + nivel del conjuro.

Dos veces al día, el psicoloth puede utilizar *teleportar mayor* (a sí mismo más una carga máxima de objetos) como si se tratara del conjuro, lanzado por un hechicero de 9.^o nivel.

Convocar yugoloth (St): tres veces al día, el psicoloth puede intentar convocar 4 skéroloth con un 60% de posibilidades de éxito (resultado de 41-100 en d%).

Habilidades: los psicoloth reciben un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar para realizar alguna acción especial, o para evitar un peligro y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Nadar, aunque estén distraídos o en peligro.

SKÉROLOTH

Ajeno Pequeño (extraplanario, maligno)

Dados de golpe: 4d4+4 (22 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40', Ec 20', Tr 20'

CA: 20 (+1 tamaño, +3 Des, +6 natural), toque 14, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +4 /+0

Ataque: garra +8 c/c

Ataque completo: 4 garras +8 c/c

Daño: garra 1d3

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: ataque furtivo +1d6, aptitudes sortilegas, *convocar yugoloth*

Cualidades especiales: acobardarse, rasgos de ajeno, rasgos de yugoloth

Salvaciones: Fort +5, Ref +7, Vol +3

Características: Fue 11, Des 16, Con 12, Int 5, Sab 8, Car 11

Habilidades: Tregar +15, Escondarse +18, Escuchar +6,

Moverse sigilosamente +14, Avistar +6

Dotes: Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo (Hades)/cualquiera

Organización: solitario, escuadra (4-8), o pelotón (10-18 más 1 psicoloth)

Valor de desafío: 3

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 5-10 PG (Mediano); 11-15 PG (Grande)

Espías, ladrones, infiltrados, escoria despreciable: estos son los skéroloth, los despojos del ejército yugoloth. Sirven porque es su obligación, adulando al yugoloth poderoso más cercano y

traicionando a sus antiguos amos, si ve la posibilidad de recibir una cuantiosa recompensa. Los skéroloth atacan sin pensárselo a los que consideran más débiles, aunque tampoco se lo piensan dos veces, y piden clemencia cuando se ven amenazados por enemigos más poderosos.

El skéroloth insectoide tiene seis patas, aunque se mueve igual de bien sobre dos, cuatro o la totalidad de ellas. Su pálida piel de tono rojo grisáceo pasa a un tono blanco lechoso cuando la criatura está asustada, lo que le ocurre todo el tiempo.

El resto de los yugoloth considera al skéroloth débil y prescindible. Aunque sean colocados en la vanguardia, delante de unidades combativas más fuertes, nadie considera a estos miserables como una auténtica fuerza de lucha. Los skéroloth son sobre todo útiles como espías y suelen ser enviados en misiones de exploración.

Se puede convocar al skéroloth mediante un conjuro *convocar monstruo IV*.

Combate

Lo único que saben los skéroloth sobre la batalla es esconderse y tender emboscadas. Suelen verse mezclados en la batalla con yugoloth más poderosos porque los skéroloth son unos combatientes muy poco fiables, a menos que parezca que llevan ventaja.

Cuando se enfrentan a criaturas más débiles que ellos, varios grupos de skéroloth se abalanzan sobre ellas, arrastrando a los enemigos más grandes superándolos en número.

Ataque furtivo (Ex): cada vez que al objetivo del skéroloth se le niega un bonificador de Destreza, o cuando el skéroloth lo flanquea, le inflige 1d6 puntos adicionales de daño en un ataque cuerpo a cuerpo con éxito.

Aptitudes sortilegas: a voluntad *atontar, detectar el bien, salto; 3/día manos ardientes, retirada expeditiva*. Nivel de lanzador 4.^o; salvación CD 10 + nivel del conjuro.

Convocar yugoloth (St): una vez al día, el skéroloth puede intentar convocar 1 skéroloth con un 40% de posibilidades de éxito (resultado de 61-100 en d%).

Acobardarse (Sb): como acción estándar, el skéroloth puede llenarse de miedo. Se trata de un efecto enajenador. Todo oponente que intente golpear, o atacar directamente al skéroloth, incluso con un conjuro con un objetivo debe intentar una salvación de Voluntad (CD 12). Si consigue la salvación, el oponente puede atacar normalmente y es inmune al efecto del acobardamiento del skéroloth durante un día. Si la salvación fracasa, el oponente no puede proseguir con el ataque, esa parte de la acción del atacante se pierde y el atacante no puede atacar de forma directa al skéroloth, mientras siga acobardándose. Si el skéroloth deja de acobardarse y luego vuelve a acobardarse, el oponente puede intentar de nuevo una salvación de Voluntad para atacarlo.

Habilidades: los skéroloth reciben un bonificador racial +4 en las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente. Los skéroloth también reciben un bonificadora racial +8 en pruebas de Tregar y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Tregar, incluso si tienen prisa o se ven amenazados.

YURIÁN

Humanoide monstruoso Mediano (acuático)

Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30', Nd 20'

CA: 16 (+6 natural), toque 10, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +3 /+5

Ataque: pinza +5 c/c

Ataque completo: 2 pinzas +5 c/c

Daño: pinza 1d6+2

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: —

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60',
regeneración limitada

Salvaciones: Fort +5, Ref +3, Vol +1

Características: Fue 14, Des 11, Con 14,
Int 9, Sab 11, Car 8

Habilidades: Escondarse +6, Escuchar
+5, Avistar +5, Nadar +10

Dotes: Alerta, Ataque poderoso

Terreno/Clima: acuático/templado y
cálido

Organización: solitario o tribu (2-12)

Valor de desafío: 1

Tesoro: monedas no, bienes estándar, objetos 50%

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: 4-5 PG (Mediano);
6-9 PG (Grande)

Ajuste de nivel: +4

El yurián es un extraño híbrido crustáceo con rasgos humanos que se encuentra sólo en cuevas costeras. Aunque no suele ser agresivo, en ocasiones se lanza a atacar a otras criaturas en tiempos de escasez de alimentos.

El yurián camina erguido como un bípedo, apoyándose en dos de sus seis miembros. Los dos miembros centrales terminan en dos pinzas pequeñas y finas que la criatura utiliza para manejarse. Las dos superiores, más gruesas y fuertes, terminan en unas enormes pinzas. La espalda del yurián está cubierta por una dura concha, mientras que su vientre y el resto de sus miembros están cubiertos por unas escamas más pequeñas y flexibles.

De la parte superior de la concha, nacen dos pedúnculos móviles situados encima de su compleja boca. Su color varía del rojo o naranja brillante, a tonos más suaves, como rojo pardusco, verde o negro. La mayoría de los yurián ronda los 6 y 7' de altura, aunque pueden seguir creciendo toda su vida y algunos especímenes viejos pueden llegar a superar los 10'.

Los yurián son unos sencillos cazadores y recolectores que subsisten sobre todo gracias a la carroña y las plantas acuáticas. Sus productos son sencillos pero muy bonitos: tejidos de algas, tallas creadas por la deriva y construcciones hechas de conchas.

Los yurián hablan acuano. Pueden respirar tanto en el aire como en el agua.



COMBATE

Para luchar, los yurián utilizan sus enormes pinzas. Los machos de algunas tribus poseen una pinza que inflige 1d8 puntos de daño más el bonificador de Fuerza de la criatura.

Regeneración limitada (Ex): los yurián pueden regenerar las partes del cuerpo perdidas como parte de su aptitud de curación natural. Si el yurián pierde un miembro, o un pedúnculo, dicha parte se regenera tan pronto como se cura ese daño por los métodos que sean.

Habilidades: los yurián reciben un bonificador racial +4 en pruebas de Escondarse. Reciben un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar para realizar alguna acción especial o para evitar un peligro y siempre pueden elegir 10 en pruebas de Nadar, incluso si están distraídos o en peligro.

PERSONAJES YURIÁN

La clase predilecta del yurián es el bárbaro; los lanzadores de conjuros yurián suelen ser adeptos o druidas. Su reducido número de clérigos venera a espíritus ancestrales y puede elegir de entre los siguientes dominios: Curación, Suerte, Protección y Agua.

El nivel efectivo de personaje (NEP) de un PJ yurián es su nivel de clase +4. Por ejemplo, un bárbaro yurián de 1.º nivel, tiene un NEP de 5, lo que equivale a un personaje de 5.º nivel.

ZÓDAR

Constructo Mediano

Dados de golpe: 16d10+20 (108 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 60' (no puede correr)

CA: 28 (+3 Des, +10 natural,+5 desvío), toque 18, desprevenido 25

Ataque base/Presa: +12 /+19

Ataque: golpetazo +19 c/c

Ataque completo: 2 golpetazos +19 c/c

Daño: golpetazo 2d6+7

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: constreñir

Cualidades especiales: explosión de fuerza, rasgos de constructo, invulnerabilidad, deseo

Salvaciones: Fort +5, Ref +8, Vol +8

Características: Fue 25, Des 16, Con—, Int—, Sab 16, Car 10

Habilidades: —

Dotes: —

Terreno/Clima:

terrestre/cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 16

Tesoro: sólo objetos mágicos

Alineamiento: normalmente caótico neutral

Avance: 17-45 PG (Mediano)

Los zódar son unos constructos increíblemente poderosos y enigmáticos de origen desconocido. Tienen el aspecto de una armadura completa brillante y negra. Algunos están adornados con hermosos motivos, mientras que otros tienen un aspecto sencillo y funcional. No están hechos de metal, sino de una especie de sustancia parecida a la cerámica, en torno a una masa sólida de músculo capaz de producir unas tremendas explosiones de fuerza.

Los zódar apenas hablan, si es que alguna vez lo hacen y cuando es así, es para pronunciar una única frase, en el periodo de tiempo equivalente al de una vida humana. Incluso en ese caso, su expresión suele reducirse a un trozo de frase. De todas formas, lo que dice desde luego es muy importante. Todo personaje que escuche, entenderá la frase independientemente de qué idiomas hable (se trata a estos personajes como

si se vieran afectados por un conjuro *don de lenguas* de duración instantánea).

A veces, el zódar se une a un grupo de aventureros y les acompaña en sus desplazamientos. Puede que participe en sus aventuras, o simplemente puede seguirlos desde cierta distancia y observarlos en silencio.

COMBATE

Los zódar nunca inician un ataque, sólo luchan por autodefensa. Normalmente suelen utilizar sólo sus manos, aunque a algunos zódar (10%) les gusta blandir armas mágicas.

Constreñir (Ex): cuando lucha utilizando sólo sus puños, el zódar no suele dar puñetazos. Suele intentar hacer una presa de forma normal (bonificador a la presa +19). Si logra su intento de presa, constreñe al oponente e inflige 1d6+7 puntos de daño por cada asalto en el que mantenga la presa.

Explosión de fuerza (Ex): tres veces al día, el zódar puede duplicar su Fuerza a 50 durante 1 asalto (bonificador de Fue +20).

Rasgos de constructo: el zódar es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, *dormir*, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos y todo efecto que precise de una salvación de fortaleza, a menos que también funcione en los objetos. La criatura no está sujeta a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo. No se puede curar a sí mismo, pero puede ser curado mediante reparación. No se le puede revivir ni resucitar. El zódar tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

Invulnerabilidad (Ex): el zódar es impermeable a todo ataque, excepto al realizado con armas contundentes y el bonificador de mejora de dicho arma (si lo hay) no se tiene en cuenta a la hora de de-

terminar el resultado del ataque.

Deseo (Sb): una vez al año, el zódar puede alterar la realidad, como si un hechicero de un nivel equivalente a sus DG hubiera lanzado un conjuro *deseo*. No se conocen casos de zódar que hayan utilizado esta aptitud más de una vez en un siglo. Incluso cuando el efecto del *deseo* es de gran importancia, con toda probabilidad será sutil y pasará desapercibido, al igual que la tarea del zódar.



Zódar

APÉNDICE I

CLASES DE PRESTIGIO

Este apéndice muestra una serie de clases de prestigio referidas a infernales. Se trata de unas opciones muy interesantes y variadas para los ajenos de subtipo maligno.

INFERNAL DE BLASFEMIA

Las criaturas mortales parecen poseer una fuerza innata que les lleva a venerar a ciertas deidades y a crear asociaciones de naturaleza religiosa. El infernal de blasfemia es un maestro en el arte infernal que consiste en pervertir este deseo religioso natural, para transformarlo en la veneración corrupta a amos infernales. El infernal de blasfemia, al que le gusta aprovecharse de las debilidades humanas, crea un culto diabólico cuyos miembros se ven, sin poder evitarlo, unidos al infernal y esto supone que sus almas están condenadas.

Como indica su nombre, sólo los infernales pueden adquirir y avanzar en la clase de prestigio infernal de blasfemia. Algunos pueden avanzar sin tener niveles de otras clases, mientras que otros ganan niveles, normalmente como clérigos, antes de obtener la clase de prestigio. Algunos hechiceros y bardos infernales, a veces también magos, utilizan los poderes de ilusión y encantamiento para poder engañar a los mortales y arrastrarlos a los cultos blasfemos. Los infernales con ideas marciales, los que tienen niveles de guerrero, explorador o bárbaro, a veces constituyen cultos formados por bandidos, piratas o mercenarios.

Los infernales de blasfemia casi siempre trabajan en solitario. Su objetivo final es el de apartar a los mortales del culto a las deidades auténticas; sobre todo de las deidades buenas, y arrastrar su alma a los planos Inferiores.

Dados de golpe: d8.

PRERREQUISITOS

Para convertirse en un infernal de blasfemia, un personaje debe cumplir con todo lo siguiente.

Raza: ajeno de subtipo maligno.

Salvación base: Vol +7

Habilidades: Engañar 10 rangos, Saber (religión) 10 rangos.

Dotes: Liderazgo

Especial: debe tener al menos una aptitud sortillega que duplique un efecto de conjuro de 4.º nivel o superior.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del infernal de blasfemia (y la característica clave de cada habilidad) son: Engañar (Car), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Saber (religión) (Int), Escuchar (Sab), Buscar (Int), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int) y Avistar (Sab).

Puntos de habilidad por nivel: 2 + Modificador de Int

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio infernal de blasfemia.

Competencia con armas y armaduras: los infernales de blasfemia no ganan competencia con ningún arma, armadura o escudo.

Conjuros: comenzando a 1.º nivel, un infernal de blasfemia gana la aptitud de lanzar un pequeño número de sortilegios divinos. Para lanzar un conjuro, el infernal de blasfemia debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro. Es decir, un infernal de blasfemia con una Sabiduría de 10 o inferior, no puede lanzar este tipo de sortilegios. Los conjuros adicionales del infernal de blasfemia se basan en su Sabiduría, y la CD para los TS contra ellos es de 10 + nivel del conjuro + modificador de Sabiduría del infernal de blasfemia (si lo hay).

Cuando el infernal gana 0 conjuros de un nivel determinado, por ejemplo como 0 conjuros de nivel 1.º a 1.º nivel, el infernal de blasfemia sólo gana conjuros adicionales (además de un espacio de conjuro de dominio que recibe en cada nivel de conjuro). Un infernal de blasfemia sin un conjuro adicional para ese nivel, aún no puede lanzar un conjuro de dicho nivel, salvo su conjuro de dominio. La lista de conjuros del infernal de blasfemia aparece abajo. El infernal de blasfemia prepara y lanza los conjuros de la misma forma en que lo hace un clérigo.

El infernal de blasfemia tiene acceso a dos de los dominios de su deidad. El infernal de blasfemia puede elegir los dominios de prestigio (descritos en *Defensores de la fe*) que le otorgue su deidad. Al igual que le ocurre al clérigo, cada dominio da acceso al infernal a un conjuro de dominio en cada nivel de conjuro, al igual que a un poder concedido. El infernal prepara o uno, u otro de los conjuros de dominio disponibles en cada nivel de conjuro cada día.

Juramento de sangre (Sb): el infernal de blasfemia tiene la aptitud de realizar un ritual de iniciación que obliga a los miembros del culto a servirle. El ritual crea una unión mágica y mental entre el infernal y los mortales participantes. Precisa de un día para ser preparado y en ese tiempo, el infernal debe meditar y preparar una estancia en la que se desarrolle este ritual. Dicho ritual dura 2 horas, además de 10 minutos adicionales por mortal iniciado. Si se interrumpe la preparación o el ritual, el proceso se destruye y el infernal debe empezar de nuevo.

TABLA A1-1: EL INFERNAL DE BLASFEMIA

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios				
						1	2	3	4	5
1	+0	+2	+2	+2	Juramento de sangre, localizar a un miembro, alineamiento indetectable	0+1	—	—	—	—
2	+1	+3	+3	+3	Transferir aptitud sortillega	1+1	0+1	—	—	—
3	+2	+3	+3	+3	Ayudar a un miembro	1+1	1+1	0+1	—	—
4	+3	+4	+4	+4	Escudriñar sobre un miembro, torturar a un miembro	1+1	1+1	1+1	0+1	—
5	+3	+4	+4	+4	Escudo mental	2+1	1+1	1+1	1+1	0+1
6	+4	+5	+5	+5	Matar a un miembro	2+1	2+1	1+1	1+1	1+1



Todas las criaturas que se encuentren en la estancia (y que no estén a más de 60' de distancia del infernal de blasfemia) cuando empieza el ritual, o que entren en este lugar durante el mismo, deben hacer una salvación de Voluntad (CD 10+ el nivel de la clase infernal + el modificador de Car infernal) o resultarán afectadas como si se tratara de un conjuro *cautivar*. Los participantes voluntarios en el ritual sufren un penalizador -4 en este tiro de salvación, mientras que los testigos hostiles ganan un bonificador +4.

Después de las 2 primeras horas del ritual, cada iniciado cuenta con la atención individual del infernal durante 10 minutos. Es en este periodo en el que se forja la unión entre el infernal y dicho individuo. Si un iniciado desea resistirse a dicha unión, puede intentar un tiro de salvación de Voluntad (CD 15 + el nivel de la clase infernal + el modificador de Car infernal). Los participantes voluntarios pueden fallar a propósito sus TS. Si un iniciado logra un TS, el infernal se da cuenta de que la unión no se ha realizado correctamente, aunque esto no interrumpe el ritual. Los infernales suelen dejar creer a los mortales que no han podido detectar su resistencia hasta después de que se completa el ritual.

Localizar a un miembro (Sb): un efecto del juramento de sangre es una especie de unión telepática entre el infernal de blasfemia y sus miembros de culto. A voluntad, el infernal de blasfemia puede utilizar un poder sobrenatural idéntico a *localizar criatura* para notar la ubicación de toda criatura que haya realizado un juramento de sangre con él.

Alineamiento indetectable (Sb): el alineamiento del infernal de blasfemia queda oculto a toda forma de adivinación, como el conjuro *alineamiento indetectable*.

Transferir aptitud sortilega (St): a 2.º nivel, el infernal de blasfemia puede utilizar un poder parecido al del conjuro de clérigo *imbuir aptitud para los conjuros*, de forma que confiere a los miembros de su

culto, el acceso a sus aptitudes sortilegas. El infernal puede dar acceso a todas las aptitudes sortilegas propias que desee, a una criatura que haya realizado el juramento de sangre. El miembro del culto puede utilizar dicha aptitud una vez al día con todas las características variables (lo que incluye el nivel de lanzador y la salvación CD) determinadas como si fuera el infernal quien utilizara dicha aptitud.

Al transferir una aptitud sortilega, el infernal no puede utilizar dicha aptitud con tanta frecuencia: puede utilizar las aptitudes disponibles de forma general, sólo 4 veces al día, perdiendo un uso por día de otras aptitudes. El infernal puede conferir la misma aptitud a varios miembros del culto, o puede permitirles utilizar esta aptitud más de una vez al día. Pero si esto sucede, pierde más sus propios usos diarios de la aptitud.

Por ejemplo, un infernal glabrezu de blasfemia puede conceder a dos de sus miembros de culto la aptitud para utilizar *disipar magia* una vez al día, o puede concederle a un único miembro la aptitud de *disipar magia* dos veces al día. Pero el propio glabrezu sólo puede *disipar magia* tres veces al día, mientras que los miembros del culto conserven la aptitud que él les ha otorgado.

El infernal de blasfemia puede anular esta transferencia cuando quiera, como acción gratuita. Si el miembro ya ha utilizado la aptitud durante ese día, cuenta como si el propio infernal también lo hubiera hecho.

Ayudar a un miembro (Sb): el infernal de blasfemia que sea de al menos 3.º nivel puede conducir la aptitud de lanzamiento de conjuros de su propio amo infernal, a los mortales que tengan niveles de la clase clérigo. El infernal puede ayudar a un clérigo cuyo nivel no supere el doble del nivel de clase del infernal. Por lo tanto, un infernal de blasfemia de 3.º nivel puede ayudar a un clérigo de hasta 6.º nivel, que tiene acceso a todos los complementos de los conjuros de clérigo, al igual que a dos dominios elegidos de entre los que le ofrece el amo del infernal.

Infernal de blasfemia



Escudriñar sobre un miembro (St): a 4.º nivel, el infernal de blasfemia puede escudriñar sobre toda criatura que haya realizado el juramento de sangre, como si estuviera utilizando el conjuro *escudriñar*. El infernal no puede escudriñar sobre los miembros que se encuentren en otros planos. El infernal puede utilizar esta aptitud sobre cualquier miembro una vez al día, sin límite numérico de miembros a los que escudriñar por día.

Torturar a un miembro (Sb): a 4.º nivel, el infernal de blasfemia puede infligir dolor a aquellos que han realizado el juramento de sangre. Aunque la distancia no importe, el infernal no puede torturar a un miembro del culto que se encuentre en otro plano. Cuando el infernal utiliza este poder, el miembro del culto objetivo sufre un dolor de auténtico suplicio. La criatura afectada sufre un penalizador -4 en tiradas de ataque, pruebas de habilidad y pruebas de aptitud durante 1 asalto por nivel de clase del infernal. Lograr una salvación de Fortaleza (CD 10 + el nivel de la clase infernal + el modificador de Car infernal) reduce el penalizador a -2.

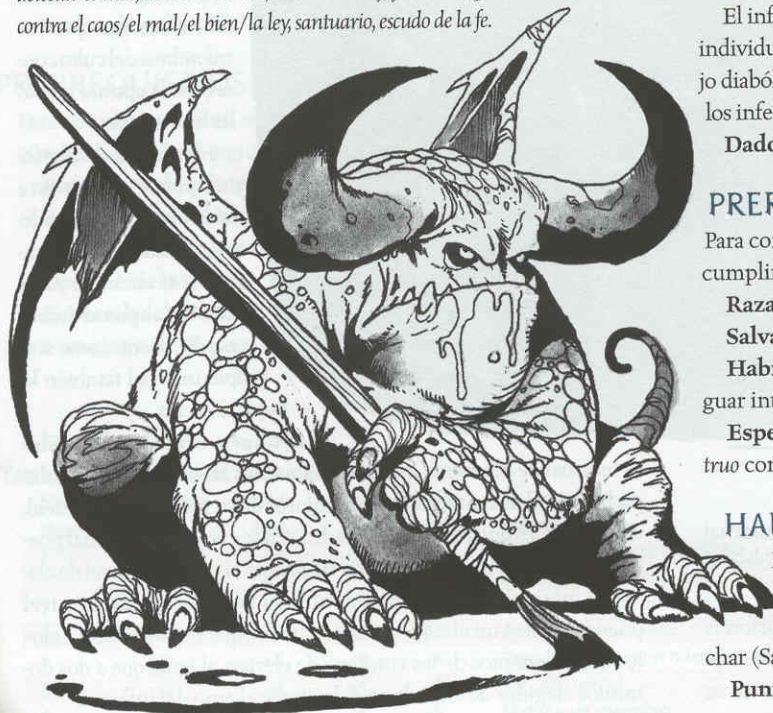
Escudo mental: a 5.º nivel, el infernal de blasfemia gana inmunidad contra conjuros *detectar pensamientos* y *discernir mentiras*.

Matar a un miembro (Sb): a 6.º nivel, el infernal de blasfemia gana la aptitud de matar a aquellos que han realizado el juramento de sangre si no lo respetan. Aunque la distancia no importe, el infernal no puede matar a un miembro que se encuentre en otro plano. La criatura afectada debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 10 + el nivel de la clase infernal + el modificador de Car infernal) para no morir. Si consigue la salvación, la criatura sufre 3d6+6 puntos de daño. Se trata de un efecto de muerte.

LISTA DE CONJUROS DEL INFERNAL DE BLASFEMIA

Los infernales de blasfemia eligen sus conjuros de la siguiente lista:

Nivel 1: *perdición*, *bendecir*, *causar miedo*, *orden imperiosa*, *detectar el caos*, *detectar el mal*, *detectar el bien*, *detectar la ley*, *fatalidad*, *protección contra el caos/el mal/el bien/la ley*, *santuario*, *escudo de la fe*.



Nivel 2: *auxilio divino*, *fuerza de toro*, *oscuridad*, *profanar*, *aguante*, *cautivar*, *inmovilizar persona*, *silencio*, *alineamiento indetectable*.

Nivel 3: *lanzar maldición*, *contagio*, *crear comida y bebida*, *oscuridad profunda*, *disipar magia*, *purgar invisibilidad*, *círculo mágico contra el caos*, *círculo mágico contra el mal*, *círculo mágico contra el bien*, *círculo mágico contra la ley*, *plegaria*.

Nivel 4: *custodia contra la muerte*, *discernir mentiras*, *imbuir aptitud para los conjuros*, *aliado menor de los planos*, *veneno*, *recado*, *inmunidad a conjuros*, *situación*, *don de lenguas*.

Nivel 5: *expiación*, *comunión*, *disipar el caos*, *disipar el mal*, *disipar el bien*, *disipar la ley*, *orden imperiosa mayor*, *marca de la justicia*, *desplazamiento de plano*, *escudriñamiento*, *rematar a los vivos*, *resistencia a conjuros*, *visión verdadera*.

INFERNAL DE CORRUPCIÓN

Por varias razones, desde obtener más medios para la interminable Guerra de la sangre, acuñar moneda para una economía infernal, o tomar partido en un conflicto cósmico entre el bien y el mal, algunos infernales se encargan de corromper a los mortales y se aseguran de que su alma termine en los planos Inferiores tras la muerte. Estos infernales se deleitan encontrando almas puras y no mancilladas por el mal para llevarlas por el mal camino, hasta transformarlas, finalmente y sin remedio, en almas corruptas. Sin embargo, cuando hay algo que no pueden corromper, esperan poder reclamarlo por medio de un pacto inquebrantable al que, de forma inequívoca, el infernal sabrá dar la vuelta para conseguir sus propósitos. Estos infernales entran en la categoría de la clase de prestigio infernal de corrupción.

Como indica su nombre, sólo los infernales pueden entrar en la clase de prestigio infernal de corrupción. Algunos pueden estar cualificados sin tener niveles de otras clases, mientras que otros ganan los niveles de cualquier clase de personaje, antes de obtener esta clase de prestigio.

El infernal de corrupción es más eficaz estableciendo un relación individual con un individuo mortal. Es decir, suele realizar su trabajo diabólico sin depender de otros infernales. En contadas ocasiones los infernales de corrupción súcubos o erinias han trabajado juntos.

Dados de golpe: d6

PRERREQUISITOS

Para convertirse en un infernal de corrupción, un personaje debe cumplir con todo lo siguiente.

Raza: ajeno de subtipo maligno

Salvación base: Vol +7.

Habilidades: Engañar 10 rangos, Disfrazarse 10 rangos, Averiguar intenciones 10 rangos.

Especial: debe poder utilizar *hechizar persona* o *hechizar monstruo* como conjuro o aptitud sortilega.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del infernal de corrupción (y la característica clave de cada habilidad) son: Engañar (Car), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Saber (religión) (Int), Escuchar (Sab), Buscar (Int), Averiguar intenciones (Sab) y Avistar (Sab).

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio infernal de corrupción.

Competencia con armas y armaduras: los infernales de corrupción no ganan competencia con ningún arma, armadura o escudo.

Forma alternativa (Sb): el infernal de corrupción tiene la aptitud de adoptar cualquier forma humanoide, de tamaño Pequeño a Grande, como acción estándar. Esta aptitud es similar a *polimorfarse*, pero sólo permite formas humanas. Mientras que el infernal utiliza esta aptitud, recibe un bonificador de circunstancia +10 en pruebas de Disfrazarse.

Los infernales de corrupción suelen utilizar esta aptitud para tener un aspecto encantador e incluso deseable a ojos de sus objetivos. A fin de cuentas, es difícil manipular a una persona que sale corriendo presa del terror.

Los infernales utilizan la tentación sexual como herramienta de corrupción, pero ésta seducción no es más que un medio (y no un fin en sí misma) para el fin perseguido: la condena del humano. Una vez que se produce la relación íntima con el infernal (especialmente cuando esta relación se considera ilícita), los mortales son más susceptibles a tentaciones posteriores, e incluso al chantaje.

Favor infernal (Sb): una vez al día, el infernal de corrupción puede otorgar a una criatura tocada un bonificador +3 a una de las puntuaciones de característica de la criatura. Este bonificador se suma a los demás bonificadores que ya tuviera la criatura y dura un día. Cuando su efecto se termina, la criatura sufre un penalizador -3 a la misma puntuación de característica al día siguiente. Si el infernal vuelve a otorgar su favor, no sólo niega el penalizador, sino que además recupera el bonificador por completo.

Los infernales de corrupción tienen bastante libertad con esta aptitud, al menos en principio. Suelen acercarse a personas que precisen de un aumento a corto plazo de una característica, para una situación específica. Les ofrecen su "favor" gratis o a cambio de realizar

alguna tarea sencilla. Al día siguiente, cuando la criatura afectada sufre el penalizador, el precio para volver a concederle el favor sube un poco y así sucesivamente. Hasta que un personaje ávido de poder esté dispuesto a hacer lo que sea con tal de obtener su favor.

Sugestión (St): a 2.º nivel, el infernal de corrupción gana la aptitud de utilizar *sugestión* tres veces al día. La CD del TS es 15 + el modificador de Car infernal (como si el infernal tuviera Soltura con una escuela de magia [encantamiento]). El nivel de clase infernal de corrupción es su nivel de lanzador. Si el objetivo de dicha aptitud se encuentra actualmente bajo el influjo de *hechizar persona* lanzado por el infernal, sufre un penalizador -2 en su tiro de salvación.

Generalmente, el infernal de corrupción está interesado en corromper a los mortales y arrastrarlos al mal. El mortal que cometa un acto maligno debido a una compulsión mágica no está corrompido por completo. La mancha del mal se puede eliminar de forma simple con un conjuro *expiación*. Pero hasta utilizar este procedimiento, puede convertirse en un primer paso que lleve a la condena final del mortal. Una vez que se ha realizado este acto, el infernal tiene un mejor asidero para tentar después o hacer chantaje.

Escudo mental (Sb): a 2.º nivel, el infernal de corrupción gana inmunidad completa a *detectar pensamientos* y *discernir mentiras*, además de a todo intento de discernir mágicamente su alineamiento.

Esta aptitud fortalece el disfraz del infernal, ya que oculta sus pensamientos y su carne.

Marca de la justicia: a 3.º nivel, el infernal de corrupción puede utilizar *marca de la justicia* una vez al día. Aunque para ser exactos se debería llamar "marca de la iniquidad".

El infernal de corrupción utiliza esta aptitud para cimentar la caída de una persona buena hacia el mal. Una vez que su víctima lleva una vida inmoral, el infernal utiliza *marca de la justicia* para asegurarse de que la víctima no recupere sus antiguos hábitos, ni busque la expiación. Mientras que los clérigos buenos colocan la



AS

Infernal de corrupción

TABLA A1-2: EL INFERNAL DE CORRUPCIÓN

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+0	+2	+2	+2	Forma alternativa, favor infernal
2	+1	+3	+3	+3	Sugestión, escudo mental
3	+2	+3	+3	+3	Marca de la justicia
4	+3	+4	+4	+4	Injerto infernal, creación mayor
5	+3	+4	+4	+4	Geas, tentación
6	+4	+5	+5	+5	Conceder deseo, empeñar alma

APÉNDICE I

marca de la justicia en un lugar visible del sujeto, los infernales suelen esconder sus marcas en lugares que no son evidentes.

Injerto infernal (Sb): una vez al mes, el infernal de corrupción de 4.º nivel o superior, puede otorgar un injerto o simbiote infernal (consulta el Apéndice 2) al mortal que lo desee.

Los injertos infernales se ofrecen como recompensa a los personajes que ya caminan por la senda de la corrupción.

Creación mayor (St): un infernal de corrupción de 4.º nivel gana la aptitud de utilizar *creación mayor* tres veces al día. El nivel de clase infernal de corrupción es su nivel de lanzador.

Los infernales de corrupción utilizan esta aptitud para ofrecer una tentación en concreto, a los mortales cuyos gustos tienden a la riqueza y los ropajes delicados.

Geas (St): también a 5.º nivel, el infernal de corrupción puede utilizar *geas/empeño* una vez al día.

Al igual que con *sugestión*, la compulsión mágica no constituye el camino ideal para conseguir sus propósitos, aunque si suponga otro paso más en el camino.

Tentación (Sb): a 5.º nivel, el infernal de corrupción gana la aptitud de ofrecer a las criaturas buenas la oportunidad de cambiar su alineamiento a maligno. Su efecto es como el de la función de redención o tentación del conjuro *expiación* y el infernal puede utilizar esta aptitud siempre que surja una ocasión apropiada.

Conceder deseo (St): un infernal de corrupción de 6.º nivel puede conceder un *deseo* a un mortal (que no sea elemental, ajeno o criatura muerta viviente) una vez al día. La utilización de esta aptitud le cuesta al infernal sus puntos de experiencia, como si se tratara de un conjuro *deseo*, por ello, los infernales nunca utilizan esta aptitud a la ligera.

Cuando la usa, es porque forma parte de empeñar alma (consulta más abajo), por el que concede a su objetivo mortal todos sus deseos, a cambio de recibir su alma mortal.

Empeñar alma (Sb): a 6.º nivel, el infernal de corrupción gana la aptitud de realizar un acuerdo vinculante con un mortal, por el precio del alma de dicho mortal. La víctima mortal debe estar de acuerdo en aceptar esta acción.

Tras la muerte del mortal (suceda como suceda) su alma es transferida a una gema (que se prepara como con el conjuro *ligadura del alma* cuando se crea el empeño) aunque ni la gema, ni el mortal se encuentren en el mismo plano a la vez.

El empeño precisa de 1 hora para completarse y es absolutamente inquebrantable una vez acaecido. La única manera de escapar de él es recuperar la gema tras la muerte del mortal y romperla. Así su alma resulta liberada y se le puede devolver la vida mediante los medios normales.

Es bastante frecuente que los infernales de corrupción, tan pronto como se ha realizado el empeño, vuelvan a su plano nativo en espera de la muerte del mortal. O que al menos, depositen la gema en un lugar seguro antes de volver al plano Material para acelerar el fallecimiento de la víctima.

INFERNAL DE POSESIÓN

Un infernal que arañe con sus garras o que ataque con una espada resplandeciente, sin duda es un enemigo temible. Pero un infernal de posesión resulta un enemigo angustioso a un nivel mucho mayor. Este infernal puede abandonar su forma física y vivir, e incluso controlar, un cuerpo mortal. Es una presencia invasiva que corrompe el alma, desde dentro.

Como sugiere su nombre, sólo los infernales pueden entrar en la clase de prestigio infernal. Algunos pueden estar cualificados sin niveles de otras clases, mientras que otros ganan niveles, normalmente como hechiceros o bardos, antes de conseguir esta clase de prestigio. Muchos clérigos infernales se acercan a la clase de prestigio infernal de posesión como parte de su agenda espiritual, ya que consideran la posesión de los mortales una obligación religiosa. Los infernales con niveles de guerrero, suelen preferir un enfoque más directo hacia los conflictos en el plano Material y raras veces muestran interés en convertirse en infernales de posesión. Los infernales de posesión suelen trabajar solos. Algunos utilizan su poder para crear tanto caos y destrucción como les es posible, sintiendo la carnicería y la corrupción de una forma mucho más intensa, debido a la naturaleza mortal de su carne. Otros utilizan a sus hospedadores mortales como parte de un complot de corrupción muy insidioso. De todas formas, sus víctimas nunca vuelven a sentirse limpias ni a salvo.

Dados de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para poderse convertir en un infernal de posesión, un personaje debe cumplir con todo lo siguiente.

Raza: cualquier ajeno de subtipo maligno.

Salvación base: Vol +5

Habilidades: Escondarse 6 rangos, Saber (arcano) 6 rangos.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del infernal de posesión (y la característica clave de cada habilidad) son: Engañar (Car), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Escondarse (Des o Int; consulta más abajo), Escuchar (Sab), Buscar (Int), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int) y Avistar (Sab).

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio infernal de posesión. La CD para los TS contra las aptitudes sobrenaturales del infernal de posesión es de 10 + el nivel de la clase infernal de posesión + su modificador de Carisma, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la aptitud.

Competencia con armas y armaduras: los infernales de posesión no ganan competencia con ningún arma, armadura o escudo.

Forma etérea (Sb): a voluntad, el infernal de posesión puede hacerse etéreo, como si estuviera utilizando *etereidad* lanzado por un hechicero equivalente a los DG totales del infernal, o su nivel de lanzador hechicero (cuando utiliza sus aptitudes sortilegas) más su nivel de infernal de posesión, dependiendo de cual sea mayor. Poseer un objeto o criatura agota un uso de esta aptitud, así



TABLA A1-3: EL INFERNAL DE POSESIÓN

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+0	+2	+2	+2	Forma etérea, ocultar presencia, poseer objeto
2	+1	+3	+3	+3	Maldición, objeto mágico
3	+1	+3	+3	+3	Controlar un objeto
4	+2	+4	+4	+4	Animar los objetos, poseer criatura
5	+2	+4	+4	+4	Aliado o enemigo, poseer objeto discontinuo
6	+3	+5	+5	+5	Controlar criatura

que el tiempo que se pasa en otro cuerpo u objeto no se descuenta de la duración de esta aptitud.

Ocultar presencia (Ex): el infernal que posea a un objeto o una criatura, puede intentar esconder su presencia mediante una prueba especial de Escondarse. Esta prueba "mental" de Escondarse, utiliza el modificador de Inteligencia del infernal, en lugar de su modificador de Destreza. Una prueba con éxito, le permite virtualmente evitar cualquier cosa que revele su presencia en la criatura o cosa poseída: puede atravesar un *círculo mágico contra el mal*, entrar en un templo protegido por *interdicción*, o escaparse de ser detectado mediante *detectar el mal*. La CD para esta prueba de Escondarse es la misma que la del tiro de salvación, pero para el conjuro que el infernal está intentado evitar. El infernal recibe un bonificador de circunstancia +4 en esta prueba, si no está controlando a la criatura poseída u objeto, en el momento de la prueba.

Cuando posee a una criatura, el infernal de posesión puede hacer esta prueba de Escondarse para proteger a la criatura poseída contra los efectos completos de conjuros basados en el alineamiento, como por ejemplo *castigo divino*. Si el infernal logra una prueba de Escondarse (contra la salvación CD del conjuro), la criatura poseída sufre el daño correspondiente a su alineamiento real, pero si el infernal no consigue la prueba de Escondarse, la criatura poseída se ve afectada como si fuera el infernal.

Realizar esta prueba no se considera acción; el infernal puede hacerlo en respuesta a la acción de otra criatura (como lanzar *detectar el mal*).

Poseer objeto (Sb): el infernal de posesión en forma etérea puede poseer un objeto en el plano Material. Este objeto debe ser al menos de tamaño Menudo y no puede superar el tamaño Enorme. Los objetos mágicos y los objetos atendidos reciben TS de Vo-

luntad. Los objetos atendidos no mágicos se poseen de forma automática.

Como el infernal de posesión se convierte en parte del objeto poseído, deja de ser etéreo. El infernal se da cuenta de lo que sucede en torno al objeto: puede ver y escuchar hasta a una distancia de 60', como si estuviera utilizando sus sentidos de forma normal (no gana vista ciega). En aquellos asaltos en los que no realice otra acción (por ejemplo utilizar una aptitud sortiliga), aumenta sus sentidos al doble de su distancia normal (120').

El infernal es vulnerable ante los conjuros que afectan de forma específica a los ajenos o criaturas de su alineamiento (por ejemplo, *palabra sagrada* y *castigo divino*, así como *martillo del caos* o *ira del orden*) y a los conjuros o efectos enajenadores, aunque no se ve afectado por ataques físicos o efectos mágicos estándar (por ejemplo *bola de fuego*). Dañar al objeto no significa dañar al infernal, aunque si el objeto resulta destruido, el infernal es devuelto forzosamente a su forma etérea. Mientras que posee un objeto, el infernal puede utilizar cualquier aptitud que posea y que no precise de acción física, como por ejemplo utilizar una aptitud sor-

tiliga o la telepatía. No puede lanzar conjuros (porque tampoco puede hablar ni moverse), ni atacar físicamente, ni realizar cualquier otra acción física, hasta que no alcance un nivel suficiente como para conseguir que el objeto poseído realice esas tareas.

Maldición (Sb): a 2.º nivel, el infernal de posesión gana la aptitud de hacer que un objeto poseído irradie su naturaleza corrupta y sucia. Todo aquel que toque el objeto debe hacer una salvación de Voluntad, o caerá bajo el efecto de un conjuro *lanzar maldición*. La criatura afectada no sabe que la maldición proviene del objeto y de hecho, puede que no se dé cuenta inmediatamente de que ha sido alcanzada por la maldición, ya que nada en el objeto parece



Infernal de posesión

indicar que esté poseído. La maldición dura hasta que se elimina, aún cuando el infernal haya abandonado el objeto poseído.

Objeto mágico (Sb): también a 2.º nivel, el infernal de posesión gana la aptitud de hacer que un arma o armadura poseída, funcione como si fuera un objeto mágico. El infernal puede otorgar poderes al objeto por valor equivalente a un bonificador de mejora, como mucho, de su nivel de clase. Es decir, un infernal de posesión de 3.º nivel podría hacer de una espada un *arma* +3, un *arma aguda* o un *arma hiriente* +1. Si el objeto poseído ya es mágico, el infernal puede aumentar los poderes del objeto en la misma proporción. Así, un infernal de posesión de 5.º nivel podría transformar una *espada* +1 en una *espada vorpalina* +1. Cuando el infernal utiliza este poder en un objeto no mágico, el objeto poseído no se convierte en mágico. *Detectar magia* no revela aura alguna en el objeto, aunque *detectar el mal* sí que lo hace.

Si el infernal que posee un objeto intenta poseer a la criatura que lo utiliza o lo lleva consigo, la salvación CD del objetivo sube 1 por cada día en que el objeto poseído haya estado cerca de él o haya sido utilizado, alcanzando un máximo de +10. El personaje que hace una prueba de Buscar (CD 25) cuando examina el objeto poseído, puede caer en la cuenta de que el objeto "tiene algo extraño".

Controlar objeto (Sb): si se posee un objeto que tenga algún tipo de movilidad inherente, un infernal de posesión de al menos 3.º nivel, puede controlar su movimiento. El infernal puede hacer que el medio de transporte u objeto similar, se mueva a la velocidad que alcanza el propio infernal en tierra, en su forma corporal. Otras partes móviles, como las manecillas de un reloj, o el mecanismo de disparo de una ballesta, quedan bajo el control del infernal. Por lo tanto, el infernal puede hacer que una carreta arrolle a un peatón, o puede sacarla de un establo sin caballo que tire de ella. Puede hacer que una ballesta se monte y dispare (aunque no puede apuntar ni cargarse a sí misma). Ejercer este control es en sí mismo una acción gratuita, aunque realmente mover un objeto precise de una acción de movimiento.

Animar objeto (Sb): a 4.º nivel, el infernal de posesión gana la aptitud de forzar a un objeto a moverse, cuando éste tiene partes sin movimiento inherente, consiguiendo animarlo como si fuera con un conjuro *animar los objetos*. Consulta la descripción de los objetos animados en el *Manual de Monstruos*. A este nivel, el infernal de posesión puede también poseer (y animar) objetos Gargantuescos.

Poseer criatura (Sb): a 4.º nivel, el infernal de posesión gana la aptitud de poseer a las criaturas, tanto como a los objetos. El infernal debe tener forma etérea y encontrarse junto a su objetivo, además de tener que utilizar una acción estándar para intentar la posesión. Un conjuro *protección contra el mal* o magia similar, protege a una criatura de ser poseída por este procedimiento. Un objetivo desprotegido debe hacer un tiro de salvación de Voluntad. Las criaturas malignas sufren un penalizador -2 en esta tirada de ataque, al igual que las criaturas que estén realizando un acto malig-

no, en el momento en que se produce el intento de posesión (a elección del DM). Si se logra el tiro de salvación, esa criatura es inmune a dicho intento de posesión del infernal durante un día. Si no se consigue el tiro, la criatura resulta poseída, aunque no necesariamente se de cuenta de ello.

El infernal que posee a una criatura se convierte en una parte de la misma, es decir, ya no es etéreo. No puede ser el objetivo de conjuros o ataques fuera de la víctima, lo que incluye ataques de criaturas etéreas. El daño que recibe la criatura poseída no tiene efecto sobre el infernal. Si la víctima muere, el infernal vuelve a su forma etérea forzosamente.

El infernal siente todo lo que la víctima puede sentir, esto incluye los beneficios de la vista ciega u otros sentidos especiales que pueda tener la víctima.

En cualquier momento se puede comunicar con la víctima telepáticamente, pronunciando unas palabras en el idioma de la víctima, que se meterán en sus pensamientos. El infernal conoce los pensamientos de la víctima en todo momento aunque, también puede elegir la exploración de sus recuerdos, pero en ese caso, se le permite a la víctima una salvación de Voluntad. Si logra esta salvación, el infernal no puede conocer los pensamientos de dicha criatura en un día.

Aliado o enemigo (Sb): a 5.º nivel, el infernal de posesión gana la aptitud de recompensar o castigar a una criatura a la que está poseyendo. Si la criatura poseída se da cuenta de la presencia del infernal y no se resiste a ser su hospedador, el infernal puede otorgarle un bonificador profano +4 a cualquiera de sus puntuaciones de característica. Este bonificador dura tanto tiempo como desee el infernal: puede anularlo como acción gratuita en cualquier momento; especialmente cuando la criatura poseída comienza a actuar de forma opuesta a sus deseos.

Igualmente, un infernal de posesión generalmente puede otorgar un penalizador profano -4 a cualquiera de las puntuaciones de característica de la criatura, cuando sus intentos de controlarla fallan, o cuando la criatura contradice los deseos del infernal. Al igual que en el caso del bonificador, el infernal puede eliminar este penalizador en cualquier momento y como acción gratuita. Por lo tanto, otorgar un bonificador o penalizador es una acción gratuita para el infernal de posesión.

Poseer objeto discontinuo (Sb): a 5.º nivel, el infernal de posesión puede utilizar su aptitud de poseer objetos, para controlar un "objeto" más vagamente definido: un charco de agua, una nube de polvo, una parte de un muro o suelo. A este nivel, el infernal de posesión también puede poseer (y animar) los objetos Colosales.

Controlar criatura (Sb): a 6.º nivel, el infernal de posesión gana la aptitud de ejercer control directo sobre la criatura que está poseyendo. Intentar establecer dicho control es una acción estándar. La víctima debe hacer un TS de Voluntad por asalto, hasta que el infernal abandone su intento, o hasta que la víctima fracase en el tiro de salvación y el infernal tome el control, o hasta que la víc-



tima logre tres salvaciones consecutivas, lo que indicaría que el infernal ya no puede controlar a esa víctima en ese día (aunque sí siga poseyéndola). En cada asalto de lucha, la víctima sólo puede realizar un ataque o una acción de movimiento. Una vez que el infernal tiene el control, lo mantiene de forma automática durante una serie de asaltos equivalentes a su nivel de clase (6) + su modificador de Car + 1 por cada ocasión previa en la que haya controlado a su hospedador.

Cumplido este plazo, el infernal puede intentar asumir el control de nuevo, o no hacerlo, según prefiera.

Mientras que controla a su víctima, el infernal de posesión tiene acceso a todas las aptitudes, habilidades, dotes y conocimiento de conjuros de la criatura. Es decir, el infernal actúa como si fuera la criatura en todos los sentidos, hasta que pierde o renuncia a su control. El infernal utiliza sus propias puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, aunque adopta las puntuaciones de característica física de la criatura. También puede utilizar sus propias aptitudes sortilegas. El infernal conserva el tipo de criatura y se ve afectado por los conjuros y otros efectos, como si se tratara de la criatura poseída, salvo en lo concerniente a su alineamiento. Por ejemplo, un cornugón que posee el cuerpo de un lobo está sujeto a los conjuros que afectan a animales, a pesar de que sea mucho más inteligente que un lobo corriente. El bálor que posee el cuerpo de un paladín no está sujeto a *azote sacrilego*, pero sí que se ve totalmente afectado por *castigo divino*.

El infernal puede elegir si la criatura poseída conserva la conciencia de sus sentidos corporales, así como de sus acciones. También elige en qué casos se puede comunicar mentalmente con el infernal, o simplemente lo deja inconsciente durante su periodo de control.

Finalizar posesión: los conjuros del tipo *exorcismo* y *destierro* se encuentran entre los pocos efectos que pueden dirigirse contra un infernal de posesión, de forma separada del objeto o criatura en el que se ha metido. Cuando se lanzan estos conjuros contra el infernal, el efecto del conjuro se trata como si el infernal estuviera en su forma normal, corporal, utilizando sus propios DG, tiros de salvación, puntuaciones de característica etc. Si se tiene éxito, estos conjuros sacan al infernal del interior de la víctima y lo devuelven a su hogar planario.

Los conjuros parecidos a *palabra sagrada* también pueden expulsar al infernal de posesión y devolverlo a su hogar planario, aunque el infernal puede ocultar su presencia para escapar de los efectos de dichos conjuros. Otras aptitudes especiales determinadas (como el poder concedido del dominio de prestigio Exorcismo,

descrito en *Defensores de la fe*) pueden expulsar al infernal de posesión de la víctima y devolverlo a su forma etérea.

APÉNDICE 2: INJERTOS Y SIMBIONTES

Los injertos y simbioses no son monstruos completos por sí solos. En realidad son partes corporales monstruosas, e incluso seres inteligentes (como es el caso de los simbioses) que se unen a las criaturas existentes para mejorarlas. Los injertos son partes corporales sin inteligencia (brazos, piernas, alas y similares) mientras que los simbioses poseen una mente propia y se unen a sus hospedadores de diversas maneras.

INJERTOS

Los injertos no poseen estadísticas propias. El injerto puede mejorar alguna aptitud o característica de la criatura a la que se une, o puede otorgar a la misma, alguna aptitud nueva. Por ejemplo, un brazo infernal podría conferir a la criatura una mayor capacidad de alcance o un ataque natural mejorado. Algunos injertos son capaces de realizar acciones independientes, lo que significa que la criatura que posea ese injerto gana de forma adicional una acción de movimiento o de ataque por asalto, generalmente de un tipo determinado (por ejemplo, un ataque natural con el brazo terminado en garras del infernal).

Los injertos no son objetos mágicos, aunque a efectos del juego, funcionan como si lo fueran. Un personaje con la dote injerto de carne (consulta el aparte) puede crear y aplicar injertos. El creador debe encontrarse en un entorno tranquilo y cómodo, generalmente un laboratorio alquímico, aunque en ocasiones puede tratarse de un templo maligno o lugar similar. Necesita un surtido de materiales entre los que se suele incluir carne arrancada a otra criatura del tipo correspondiente. El coste de los materiales se incluye en el coste de la creación del injerto. Crear un injerto cuesta la mitad del precio estipulado en el mercado.

Si entre los prerequisites para realizar los injertos se incluyen conjuros, el creador debe haber preparado los que se tienen que lanzar, debe conocerlos (en el caso de un hechicero o bardo), o debe tener acceso a las aptitudes sortilegas que los duplican. El creador no tiene que aportar ningún componente material, ni de foco que precisen los conjuros. Tampoco hay coste inherente de puntos de experiencia para el prerequisite del conjuro necesario para la creación del injerto. El hecho de trabajar en el injerto gasta los

INJERTO DE CARNE [CREACIÓN DE OBJETO]

Puedes aplicar un cierto tipo de injertos a otras criaturas vivas o a ti mismo.

Prerrequisitos: Sanar 10 rangos.

Beneficio: elige un tipo de injerto: abolez, contemplador, infernal, ilícido, muerto viviente o yuan-ti. Para escoger un injerto de abolez debes ser un abolez. Para escoger un injerto de contemplador debes ser un contemplador. Para escoger un injerto de infernal debes ser un infernal. Para

escoger un injerto de ilícido debes ser un ilícido. Para escoger un injerto de yuan-ti debes ser un yuan-ti. No existen requisitos adicionales para elegir injertos de contemplador o de muerto viviente.

Puedes crear injertos del tipo que elijas y aplicarlos a otras criaturas vivas o a ti mismo. Crear un injerto cuesta un día por cada 1.000 po de su precio. Para crear un injerto debes gastar 1/25 del precio del injerto en PX y utilizar materiales en bruto por valor de la mitad de este precio.

conjuros que tenga preparados el creador, como si hubieran sido lanzados.

El injerto no es un objeto mágico: no irradia magia una vez acabado, no se descuenta del límite de objetos mágicos que puede llevar una criatura, no tiene nivel de lanzador y es muy difícil, por no decir imposible, recuperarlo como tesoro. Sin embargo se descuenta del valor del tesoro de la criatura con dicho injerto. Es decir, las criaturas que tienen injertos siguen siendo desafíos adecuados a su VD normal, pero su tesoro está reducido.

INJERTOS DE ABOLEZ

Creaciones de los viles abolez, estos injertos son partes corporales adicionales que se pueden ensamblar al cuerpo de otra criatura corporal.

Cómo conseguir un injerto de abolez

Los abolez suelen aplicar estos injertos a los espumarjos o a otras criaturas esclavizadas. Su proceso implica la transformación psiónica del sujeto que muy pocos abolez saben cómo llevar a cabo. En general, los injertos de abolez se pueden añadir sólo a los espumarjos o a las criaturas que ya hayan sufrido una transformación, como resultado de haber sido golpeados por los tentáculos del abolez.

Si una criatura transformada con injertos de abolez recibe posteriormente un conjuro *sanar* para invertir la transformación, los injertos se secan y se estropean en el transcurso de 1d4+1 días, terminando por caerse al final de dicho periodo. Si el injerto reemplazaba uno de los miembros u otros órganos propios de la criatura, es necesario un conjuro *regenerar* para reemplazar la parte corporal original.

Tentáculo de abolez: el tentáculo de abolez suele reemplazar un brazo o miembro superior de la criatura injertada, aunque en ocasiones está injertado justo por encima del miembro superior o debajo de un brazo. La criatura recibe un bonificador +4 de Fuerza cuando utiliza el tentáculo para cualquier propósito, incluido atacar. Un ataque natural con éxito con el tentáculo inflige 1d6 puntos de daño más el bonificador ajustado de Fuerza de la criatura y puede causar que la criatura alcanzada se transforme. Las criaturas afectadas deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 DG de la criatura injertada + modificador de Con de la criatura injertada) o empezarán a transformarse como si hubieran sido alcanzadas por el tentáculo del abolez (consulta el *Manual de monstruos*).

Prerrequisito: injerto de carne, el creador debe ser un abolez; **Precio de mercado:** 5.000 po.

Baño de mucosa: el baño de mucosa realmente envuelve los injertos de piel extensiva, lo que se traduce en que el sujeto se ve constantemente empapado de una fina capa de mucosa. Esta capa añade

10' a la velocidad de nado de la criatura y le otorga un bonificador de circunstancia +10 en pruebas de Escapismo. También sirve de foco para que ciertas aptitudes psiónicas afecten mejor al sujeto: la criatura injertada sufre un penalizador -4 en salvaciones de Voluntad contra los efectos enajenadores. La mucosa también duplica el alcance, 2 millas, en el que el abolez puede controlar eficazmente a un esclavo.

Prerrequisito: injerto de carne, el creador debe ser abolez; **Precio de mercado:** 5.000 po.

Ojos de espumarjo: los ojos del espumarjo son bulbosos y similares a los de un pez. Este injerto no se puede añadir al espumarjo, porque ya poseen sus propias aptitudes. La criatura injertada recibe un bonificador racial +2 en pruebas de Avistar, que sube a +4 cuando se encuentra bajo el agua.

Prerrequisito: injerto de carne, el creador debe ser un abolez; **Precio de mercado:** 600 po.

Cola de espumarjo: este injerto no se puede añadir al espumarjo, porque ya posee un apéndice idéntico. La cola del espumarjo es fina y musculosa y otorga a la criatura una velocidad de nado natural de 40'. Al igual que toda criatura con velocidad natural de nado, la criatura injertada no necesita realizar pruebas de Nadar para moverse a

su velocidad de nado bajo el agua y recibe un bonificador racial +8 en pruebas de Nadar realizadas para llevar a cabo alguna acción especial o evitar un peligro. La criatura injertada siempre puede elegir 10 en pruebas de Nadar, incluso si tiene prisa o se ve amenazada cuando nada y puede utilizar la acción de correr mientras nada, si lo hace en línea recta.

Prerrequisito: injerto de carne, el creador debe ser abolez; **Precio de mercado:** 6.000 po.

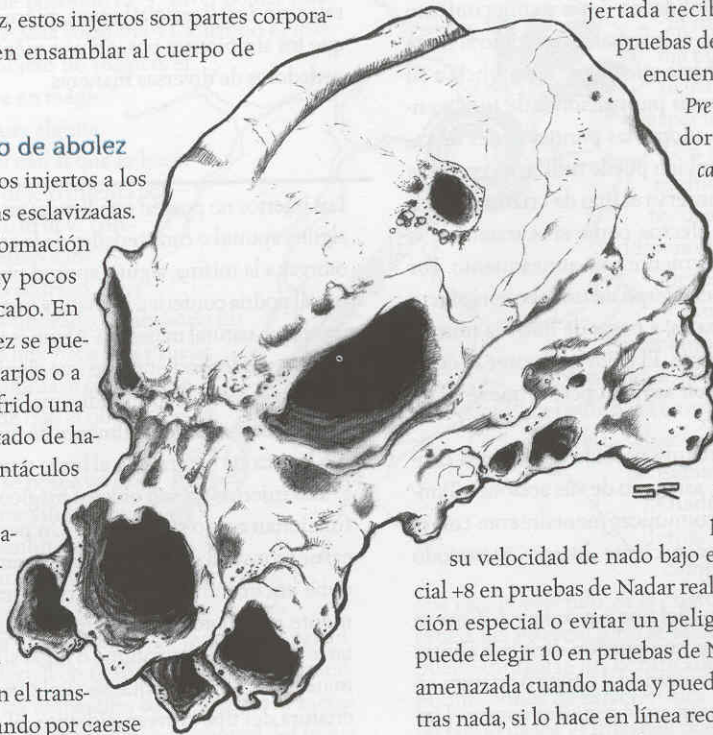
INJERTOS DE CONTEMPLADOR

Para el contemplador, cualquier tipo de criatura, lo que incluye a otros contempladores que apenas se diferencien de él, no es más que una abominación que debe ser destruida. Todo intento de transferir la perfección de la forma del contemplador a otra criatura es algo abominable para ellos. Eso define exactamente lo que son los injertos de contemplador. Estos injertos están creados y son implantados por miembros perturbados de un culto que venera a los contempladores (suelen ser humanos, aunque a veces son trasgoídes), en su intento por parecerse más a estas criaturas que idolatran.

Cómo conseguir un injerto de contemplador

Los injertos de contemplador son creados por extraños cultos a contempladores y normalmente, sólo se aplican a sus miembros. Estos cultos están formados por criaturas subterráneas como kóbold, trogloditas y derro.

Corona de ojos: la corona de ojos está formada por seis ojos pequeños situados alrededor del cráneo de la criatura.



SR

Su visión es muy mala (la mitad de la distancia normal), aunque poseen visión en la oscuridad con un alcance de 60' que confiere visión todo alrededor a la criatura injertada. Esto otorga a la criatura injertada un bonificador racial +4 en pruebas de Buscar y Avistar, además de evitar que sea flanqueada.

Prerrequisito: injerto de carne, el creador debe ser abolez; **Precio de mercado:** 60.000 po.

Pedúnculo ocular: el pedúnculo ocular se injerta en la cabeza de la criatura y se conecta a su sistema nervioso. La criatura puede utilizarlo para producir un rayo ocular como acción estándar, tres veces al día. Su efecto duplica el de los rayos oculares más pequeños de un contemplador. Un pedúnculo individual sólo puede producir un tipo de rayo. La criatura injertada utiliza su propio bonificador de ataque para determinar si el rayo alcanza al objetivo, aunque el efecto de la salvación CD siempre es 18. El rayo tiene una distancia de 150'.

Prerrequisito: injerto de carne más uno de los siguientes conjuros: *hechizar monstruo*, *hechizar persona*, *desintegrar*, *miedo*, *dedo de la muerte*, *de la carne a la piedra*, *infligir heridas moderadas*, *dormir*, *valentizar* o *telequinesia*; **Precio de mercado:** 195.000 po.

Ojo que mira: este injerto reemplaza a uno de los ojos de la criatura y le otorga ataque de mirada. Dicho ataque puede *hechizar monstruo*, *provocar dormir*, *petrificar* o *causar miedo*. Tiene una distancia de 30' y una salvación CD de 16 (lo que incluye un bonificador +2, porque sólo uno de los ojos de la criatura injertada puede realizar el ataque), pero por lo demás funciona como los rayos oculares del contemplador.

Prerrequisito: injerto de carne más uno de los siguientes conjuros: *causar miedo*, *hechizar monstruo*, *de la carne a la piedra* o *dormir*; **Precio de mercado:** 195.000 po.

Piel laminada: el injerto de piel laminada cubre las partes corporales más vulnerables, siendo dicha piel idéntica a la que protege al contemplador. El bonificador de armadura natural de la criatura sube +4.

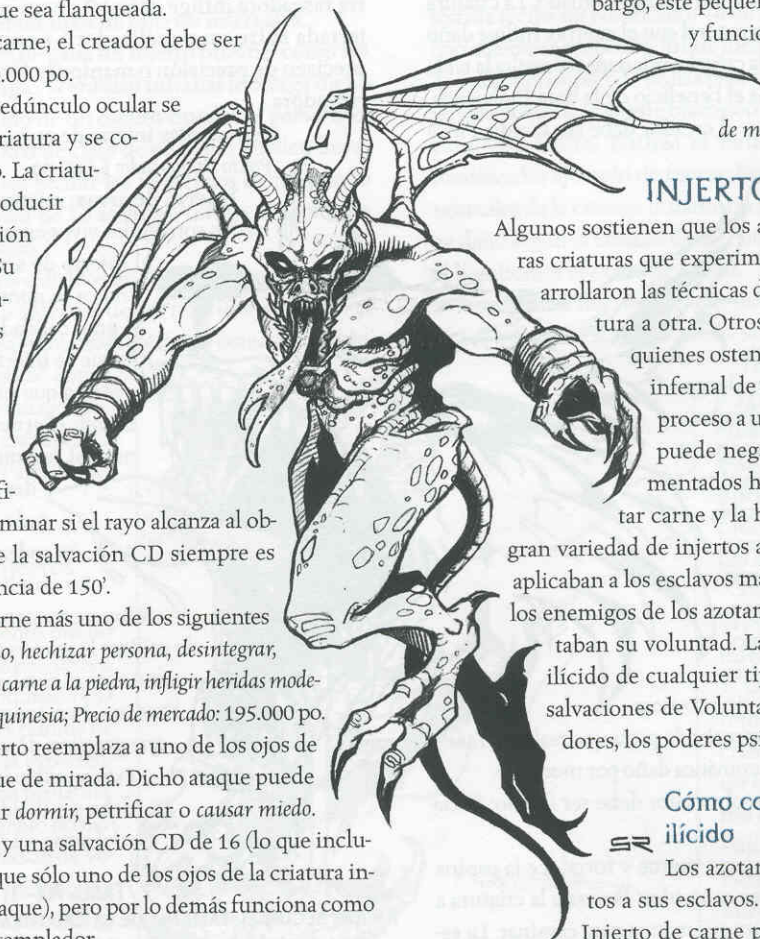
Prerrequisito: injerto de carne, *piel robliza*; **Precio de mercado:** 64.000 po.

Ojo de repuesto: el ojo de repuesto se injerta en el cráneo de la criatura para suplantarlo uno de los propios. La criatura injertada puede utilizarlo para producir un rayo ocular como acción estándar, tres veces al día. Su efecto duplica el de los rayos más pequeños del contemplador. Un repuesto individual sólo puede producir un tipo de rayo. La criatura injertada utiliza su propio bonificador de ataque para determinar si el rayo alcanza su objetivo, aunque la salvación CD siempre es 18. El rayo tiene una distancia de 50'.

Prerrequisito: injerto de carne más uno de los siguientes conjuros: *hechizar monstruo*, *hechizar persona*, *desintegrar*, *miedo*, *dedo de la muerte*, *de la carne a la piedra*, *infligir heridas moderadas*, *dormir*, *valentizar* o *telequinesia*; **Precio de mercado:** 195.000 po.

Tercer ojo: implantado en la frente, por encima de los ojos de la criatura, este tercer ojo duplica los efectos del gran ojo central del contemplador. Es capaz de producir un cono de antimagia similar a *campo antimagia* lanzado por un hechicero de 13.º nivel. Sin embargo, este pequeño ojo sólo crea un cono de 50' y funciona tres veces al día.

Prerrequisito: injerto de carne, *campo antimagia*; **Precio de mercado:** 165.000 po.



INJERTOS DE ILÍCIDO

Algunos sostienen que los azotamientos fueron las primeras criaturas que experimentaron con los injertos y desarrollaron las técnicas de ensamblar carne de una criatura a otra. Otros dicen que los infernales son quienes ostentan dicho honor, ya que fue un infernal de corrupción quien le enseñó el proceso a un ilícido. Sea como fuere, no se puede negar que muchos ilícidos experimentados han dominado la dote de Injertar carne y la han utilizado para otorgar una gran variedad de injertos a sus esclavos. Estos injertos se aplicaban a los esclavos más útiles para el combate contra los enemigos de los azotamientos, aunque también debilitaban su voluntad. La criatura que tiene un injerto ilícido de cualquier tipo sufre un penalizador -4 en salvaciones de Voluntad contra los conjuros enajenadores, los poderes psiónicos y los efectos.

SR Cómo conseguir un injerto de ilícido

Los azotamientos suelen aplicar los injertos a sus esclavos. El ilícido sólo necesita la dote Injerto de carne para otorgar estos injertos. Por ello, es muy frecuente encontrarse con esclavos horriblemente mutados en los asentamientos ilícidos.

El proceso de creación de un ceremorfo (consulta 'la plantilla de semiilícido' ya mencionada en el libro) supone una transformación mucho más radical de la criatura hospedadora que el injerto de ilícido.

Injerto de antenas: en la cabeza de la criatura injertada nacen dos antenas y sus hombros y brazos están poblados por cientos de pelillos de una pulgada de longitud. El efecto combinado de estos órganos sensores complejos, sirve para dar a la criatura injertada el sentido de la vibración, por el que puede ubicar la situación de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo en un radio de 60'.

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser ilícido; **Precio de mercado:** 20.000 po.

Patas trepadoras: las patas trepadoras surgen del cuerpo de la criatura. Cada una tiene una rodilla que se dobla en sentido lateral y termina en un pie aplanado con unas almohadillas grandes y pegajosas bajo los cuatro dedos. La impresión general es la de que parecen las patas y pies de una salamandrina. La criatura puede escalar los muros, incluso el techo boca abajo, a una velocidad de 15', como si llevara *babuchas de trepar cual arácnido*.

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser ilícido; **Precio de mercado:** 4.000 po.

Cuerno de ataque: este injerto transforma totalmente la estructura facial de la criatura, ya que le alarga el rostro hasta formar un hocico de bestia del que sale un cuerno largo y afilado. La criatura injertada puede hacer un ataque natural con el cuerno. Inflige daño perforante según el tamaño de la criatura injertada (consulta la tabla A2-1). La criatura también gana el beneficio de la dote Embestida.

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser ilícido; **Precio de mercado:** 8.000 po.

Mandíbulas aplastantes: se trata de un par de enormes mandíbulas quitinosas enormemente parecidas a las de una mole sombría, que están injertadas a cada lado de la boca de la criatura (con su correspondiente alargamiento de la mandíbula y sus músculos). La criatura injertada inflige daño cortante con su ataque de mordisco según el tamaño de la criatura (consulta la tabla A2-1). Si la criatura injertada ataca a un oponente que sea de al menos, una categoría de tamaño inferior a la suya con su ataque de mordisco, inflige daño normal, e intenta iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar un ataque de oportunidad. Cada prueba de presa que realiza en asaltos sucesivos, inflige de forma automática daño por mordisco.

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser ilícido; **Precio de mercado:** 15.000 po.

Espalda de acarreo: este injerto tuerce y fortalece la espina dorsal de la criatura, así como sus músculos. Fuerza a la criatura a inclinarse de tal modo, que utiliza sus manos para caminar. La espalda de acarreo que se aplica a una criatura bípeda la convierte en cuadrúpeda, con el propósito de darle capacidad de carga. Los ilícidos suelen aplicar este injerto a criaturas de tamaño Grande o superior, ya que el beneficio es mínimo para criaturas Medianas e inexistente para otras más pequeñas.

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser ilícido; **Precio de mercado:** 2.000 po.

Tentáculo desgarrador: se trata de un tentáculo largo y flexible acabado en unos salientes óseos y afilados. Reemplaza a un brazo o miembro superior, lo que permite a la criatura injertada realizar un ataque natural con el tentáculo desgarrador. El tentáculo inflige daño cortante según el tamaño de la criatura (consulta la tabla A2-1). Aumenta el alcance natural de la criatura injertada 5' pero no puede ser utilizado para blandir un arma o para realizar una manipulación compleja. La criatura injertada sufre un penalizador -2 en todas las pruebas de habilidad que precisen de utilizar las manos.

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser ilícido; **Precio de mercado:** 5.000 po.

Garra rasgadora: la garra rasgadora se trata en realidad de un brazo entero, alargado por la altura de la criatura injertada (que normalmente llega hasta el suelo) y poderosamente mus-

culado. La mano consta de garras largas y afiladas parecidas a filos de cuchillos. La criatura injertada puede hacer un ataque natural con esta garra rasgadora, que inflige daño cortante según el tamaño de la criatura injertada (consulta la tabla A2-1). La garra rasgadora inflige daño $\times 3$ en un golpe crítico. La criatura injertada sufre un penalizador -4 en pruebas de habilidad que precisen de precisión o manipulación compleja con dicha garra rasgadora.

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser ilícido; **Precio de mercado:** 5.000 po.

Injerto de arma: mientras que la mayoría de los injertos son tejidos vivos ensamblados a otro cuerpo vivo, el injerto de arma es precisamente lo que indica su nombre. Es un arma normal, de gran calidad o mágica cuerpo a cuerpo que se injerta a la mano del esclavo, de forma que nunca está desarmado. Realmente, el arma se transforma en un arma natural, aunque el resto de sus propiedades no varía. La criatura injertada recibe un bonificador +1 en todas las tiradas de ataque y daño con el arma, mientras que sea competente con ella. Sin embargo, no puede utilizar la mano con el injerto para otra cosa que no sea el combate. Además, sufre un penalizador -2 en todas las pruebas de habilidad que precisen de utilizar las manos.

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser ilícido; **Precio de mercado:** precio del arma + 1.000 po.

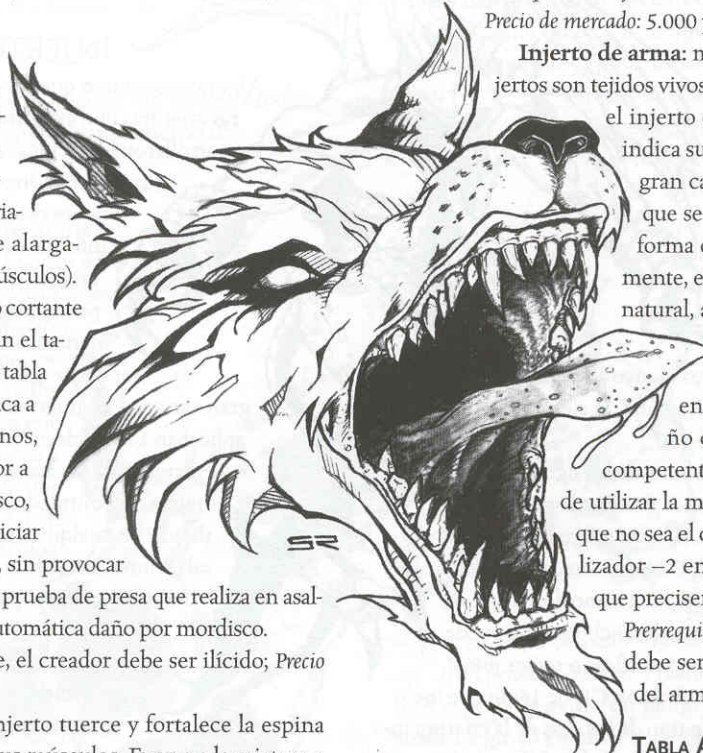


TABLA A2-1: DAÑO DE INJERTO DE ILÍCIDO SEGÚN EL TAMAÑO DE LA CRIATURA

Tamaño de la criatura	Cuerno de ataque	Mandíbulas aplastantes	Tentáculo desgarrador	Garra rasgadora
Minúsculo	1d2	1d3	—	1
Diminuto	1d3	1d4	1	1d2
Menudo	1d4	1d6	1d2	1d3
Pequeño	1d6	1d8	1d3	1d4
Mediano	1d8	2d6	1d4	1d6
Grande	2d6	2d8	1d6	1d8
Enorme	2d8	4d6	1d8	2d6
Gargantuesco	4d6	4d8	2d6	2d8
Colosal	4d8	8d6	2d8	4d6

INJERTOS INFERNALES

Los injertos infernales son partes corporales de naturaleza infernal que se ensamblan al cuerpo de otra criatura corporal.

Cómo conseguir un injerto de infernal

Existen varias formas de conseguir un injerto de infernal. Se sabe que algunos artilugios mágicos rodean a una criatura, le arrancan uno de sus miembros y le infligen 6d6 puntos de daño. Después reemplazan el miembro amputado con un injerto infernal (a veces con un familiar infernal; consulta más adelante 'simbionte infernal') que durante el proceso restaura 5d6 puntos de daño.

Algunas clases de prestigio también incluyen la suma de un injerto infernal a un personaje. El acólito de la piel (descrito en *Tomo y sangre*) recibe una piel infernal a 1.^{er} nivel y al subir de nivel, él y su injerto armonizan mucho más. Otras clases de prestigio suelen existir para conceder diferentes tipos de injertos infernales.

Incluso cuando el personaje gana un injerto infernal como beneficio de su clase de prestigio, la entidad infernal le otorga dicho injerto en el momento álgido de un oscuro ritual. Los personajes que tengan ese tipo específico de clase de prestigio pueden llevar a cabo rituales similares para recibir los beneficios de un injerto infernal. Dicho ritual precisa de 10 asaltos e inflige al personaje 1d4 puntos de daño por asalto.

Finalmente, los demonios o diablos que tengan al menos 4 niveles de la clase de prestigio infernal de corrupción (consulta el Apéndice 1) pueden conceder injertos infernales como aptitud especial. Otorgan estos "regalos" como recompensa a aquellos personajes que avanzan por la senda de la corrupción, normalmente a cambio del alma mortal de la criatura.

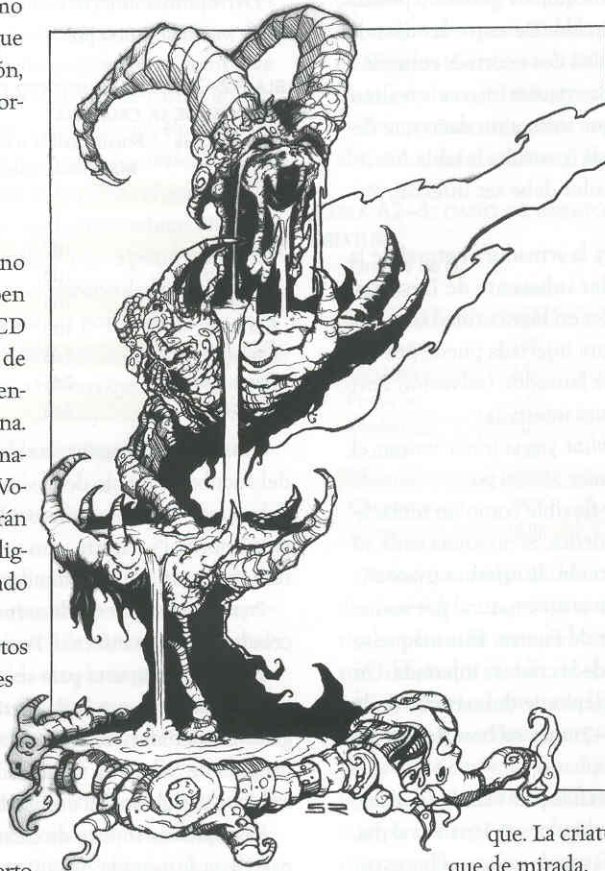
Inconvenientes de los injertos infernales

Las criaturas de alineamiento bueno que tengan un injerto infernal, deben lograr una salvación de Voluntad (CD 15) cada día, o sufrirán 1d3 puntos de daño de Sabiduría, ya que la experiencia les vuelve locos de forma paulatina.

Las criaturas de alineamiento no maligno deben hacer una salvación de Voluntad (CD 15) cada día, o sucumbirán a la tentación de realizar un acto maligno. Esto, podría tener como resultado un cambio en su alineamiento.

Cuando los personajes con injertos infernales interactúan con personajes no malignos, se aplica un penalizador de circunstancia -6 a todas las pruebas basadas en Carisma (Diplomacia, Engañar, etc). Este penalizador se aplica incluso si el PJN no se da cuenta de la presencia del injerto, ya que refleja el sutil cambio de la personalidad del hospedador.

Ojo hechizador: este ojo tiene el iris dorado y la pupila en forma de reloj de arena, como la de una cabra. La criatura injertada gana la aptitud de ver perfectamente en la oscuridad de todo tipo, incluso en la oscuridad mágica. Además, la criatura injertada gana un ataque de mirada hechizadora. Todo aquél que se encuentre a una distancia de 30' de la criatura injertada y la mire a los ojos, debe hacer un TS de Voluntad (CD 14) o resultará hechizado durante un día, por valor del total de los DG de la criatura injertada. La salvación CD contra este efecto refleja un bonificador +2, ya que sólo uno de los ojos injertados de la criatura puede realizar este ataque. La criatura injertada es inmune a su propio ataque de mirada.



que. La criatura injertada es inmune a su propio ataque de mirada.

Prerrequisitos: injerto de carne, *ver lo invisible*, el creador debe ser infernal; **Precio de mercado:** 120.000 po.

Alas de plumas: las alas de plumas son parecidas a las de los vroc o las erinias: grandes y similares a las de un ave, aunque suelen presentar garras en su articulación superior. La criatura injertada puede volar a una velocidad que duplica su velocidad normal por tierra, con una maniobrabilidad regular. Cuando no está volando, la criatura injertada puede utilizar las alas para golpear y desorientar a sus oponentes. En cada asalto, además de sus ataques normales, puede hacer una prueba de Engañar (enfrentada por la prueba de Averiguar intenciones del oponente). Si consigue esta prueba, sus ataques en ese asalto reciben un bonificador +2 de circunstancia.

Prerrequisitos: injerto de carne, *hechizar monstruo*, *visión verdadera*, el creador debe ser infernal; **Precio de mercado:** 120.000 po.

Brazo con garra: el brazo con garra es muscular y nerviado, dotado de una mano grande que termina en una garra. La criatura injertada recibe un bonificador +4 de Fuerza cuando utiliza este brazo con cualquier propósito, lo que incluye el ataque. Si no está sujetando nada, ni tampoco lo utiliza para realizar otra acción, la criatura injertada puede utilizarse este brazo con garra para realizar un ataque natural por asalto. Utiliza el bonificador de ataque base y el modificador ajustado de fuerza. Este ataque se suma a las acciones normales de la criatura durante un asalto. Un ataque con éxito inflige daño según el tamaño de la criatura (consulta la tabla A2-2) más el bonificador ajustado de Fuerza.

Prerrequisitos: injerto de carne, *fuerza de toro*, *acelerar*, el creador debe ser infernal; **Precio de mercado:** 50.000 po.

Pata rápida: la pata rápida, larga y ágil aumenta la velocidad de la criatura 10', cuando ésta no lleva armadura pesada ni carga con peso. Además la criatura recibe un bonificador de competencia +5 en pruebas de Preparar y Saltar.

Prerrequisitos: injerto de carne, *retina da expeditiva*, *saltar*, el creador debe ser infernal; **Precio de mercado:** 4.000 po.

Ojo temible: este ojo es de color rojo brillante y su iris es negro. La criatura injertada gana la aptitud de *ver lo invisible* de forma continua, como el conjuro con un nivel de lanzador 20°. Además, la criatura injertada gana un ataque de mirada de miedo. Todo aquél que se encuentre en un radio de 30' de la criatura y que la mire a los ojos, debe hacer un TS de Voluntad (CD 14) o quedará paralizado por el miedo durante 1d4 asaltos. La salvación CD contra este efecto refleja un bonificador +2, ya que sólo uno de los ojos de la criatura injertada puede realizar este ataque.

Prerrequisitos: injerto de carne, *volar*, el creador debe ser infernal; **Precio de mercado:** 10.000 po.

Oreja infernal: la oreja infernal es grande y tiene forma de abanico, además de unos pinchos afilados conectados mediante una gruesa piel membranosa. La criatura que tiene una oreja infernal recibe un bonificador racial +4 en pruebas de Escuchar y gana el beneficio de la dote Lucha a ciegas.

Cada vez que la criatura injertada saca un 1 natural en una prueba de Escuchar, la oreja transmite el sonido de las Profundidades azotadas por el viento del Pandemónium. La criatura injertada queda ensordecida durante 1d4+1 asaltos y sufre los efectos de un conjuro *confusión* durante ese mismo tiempo. Mientras que está ensordecida, pierde el beneficio de la dote Lucha a ciegas.

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser infernal; **Precio de mercado:** 2.500 po.

Mandíbula infernal: se trata de una quijada grande y pesada cubierta por un pellejo grueso y laminado. De entre las filas de dientes puntiagudos y podridos sobresalen dos enormes colmillos. Estos colmillos son los que permiten a la criatura injertada realizar un ataque natural de cornada, con el que inflige un daño que depende del tamaño de la criatura injertada (consulta la tabla A2-2).

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser infernal; **Precio de mercado:** 2.000 po.

Piel infernal: la piel infernal mejora la armadura natural de la criatura +1 y le concede un bonificador inherente de Destreza. Además, la criatura injertada gana visión en la oscuridad con una distancia de 60'. Una vez al día, la criatura injertada puede utilizar *veneno* como el conjuro de 16.º nivel de lanzador. (salvación Fort CD 18 + modificador de Car de la criatura injertada)

Prerrequisitos: injerto de carne, *piel robliza*, *gracia felina*, *veneno*, el creador debe ser infernal; **Precio de mercado:** 55.000 po.

Brazo flexible: este brazo es largo y flexible como un tentáculo y termina en una brutal garra de tres dedos. Si no sujeta nada, ni tampoco se utiliza para realizar otra acción, la criatura injertada puede utilizar este brazo para realizar un ataque natural por asalto. Utiliza su ataque base y su modificador de Fuerza. Este ataque se añade a las acciones normales de asalto de la criatura injertada. Un ataque con éxito inflige un daño que depende del tamaño de la criatura injertada (consulta la tabla A2-2) más su bonificador de Fuerza.

Si la criatura injertada utiliza el brazo flexible para blandir un arma, todos los ataques con ella sufren un penalizador -2. Una vez al día, como acción estándar, la criatura injertada puede utilizar el brazo para lanzar *proyector mágico* como si se tratara de un lanzador de 5.º nivel.

Prerrequisitos: injerto de carne, *acelerar*, *proyector mágico*, el creador debe ser infernal; **Precio de mercado:** 27.000 po.

Tentáculo apesador: el tentáculo apesador se parece mucho al brazo flexible porque se trata de un tentáculo largo que termina en unos ganchos picudos, en vez de dedos o garras. No puede utilizar un arma de forma eficaz, aunque sí puede realizar manipulaciones básicas, como tirar de palancas grandes o levantar rastrillos. La criatura injertada recibe un bonificador +4 de Fuerza cuando utiliza este tentáculo con algún propósito. Cuando la criatura injertada realiza alguna presa, utiliza su puntuación ajustada de Fuerza (con el bonificador de tentáculo) y recibe un bonificador adicional +4 en las pruebas de pre-

sa realizadas para inmovilizar, sujetar o dañar al oponente. No gana este bonificador especial cuando intenta liberarse de una presa.

El tentáculo apesador puede utilizarse para realizar ataques naturales que infligen daño según sea el tamaño de la criatura (consulta la tabla A2-2) más su bonificador ajustado de Fuerza. No confiere los beneficios del ataque especial de agarrón mejorado.

Prerrequisitos: injerto de carne, *fuerza de toro*, el creador debe ser infernal; **Precio de mercado:** 20.000 po.

Brazo largo: el brazo largo es delgado y fuerte, desproporcionadamente largo para el tamaño de la criatura injertada. El alcance natural de ataque de la criatura injertada, cuando se realiza con el brazo o con armas agarradas por él, aumenta 5'. Aunque no puede realizar una acción independiente, el brazo se puede utilizar para hacer ataques naturales que infligen un daño dependiendo del tamaño de la criatura (consulta la tabla A2-2).

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser infernal; **Precio de mercado:** 5.000 po.

TABLA A2-2: DAÑO DE INJERTO DE INFERNAL SEGÚN EL TAMAÑO DE LA CRIATURA

Tamaño de la criatura	Brazo flexible o largo Mandíbula infernal	Brazo con garra, Tentáculo apesador, Pata aplastante
Minúsculo	—	1
Diminuto	1	1d2
Menudo	1d2	1d3
Pequeño	1d3	1d4
Mediano	1d4	1d6
Grande	1d6	1d8
Enorme	1d8	2d6
Gargantuesco	2d6	2d8
Colosal	2d8	4d6

Alas membranosas: las alas membranosas son parecidas a las del súcubo, el diablo de la sima o el murciélago. La criatura injertada puede volar a una velocidad equivalente al doble de su velocidad normal en tierra, con una maniobrabilidad regular. La criatura injertada gana resistencia al frío y al fuego 10.

Prerrequisitos: injerto de carne, *volar*, *protección contra la energía*, el creador debe ser infernal; **Precio de mercado:** 50.000 po.

Pata elástica: esta pata increíblemente larga se puede doblar hacia delante (como la de una rana) o hacia atrás (como la de un grillo). La criatura recibe un bonificador +30 de competencia en pruebas de Saltar. La velocidad normal en tierra de la criatura se reduce 10', debido a la desigualdad entre sus dos patas.

Prerrequisitos: injerto de carne, *saltar*, el creador debe ser infernal; **Precio de mercado:** 35.000 po.

Aguijón de cola: el aguijón de cola es largo y grueso, de aspecto segmentado y quitinoso. Este aguijón se parece al del escorpión. La criatura injertada puede mover el aguijón de cola para realizar un ataque natural por asalto. Utiliza los bonificadores de ataque base de la criatura, así como su modificador de Fuerza. Este ataque se añade a las acciones normales de la criatura injertada en un asalto. Un ataque con éxito inflige 2d4 puntos de daño (sin que importe el tamaño de la criatura) más el bonificador de Fuerza de la criatura injertada. Además, este aguijón de cola inyecta un veneno (un TS de Fort CD 14 lo niega) con cada ataque que logra. El daño inicial y el secundario es el mismo (1d6 Fuer).

Prerrequisitos: injerto de carne, *apresurar*, *veneno*, el creador debe ser infernal; **Precio de mercado:** 50.000 po.

Pata fuerte: la pata fuerte es gruesa y musculosa. La criatura que la tiene recibe un bonificador inherente +2 a su puntuación de Constitución.

Prerrequisitos: injerto de carne, *aguante*, el creador debe ser infernal; *Precio de mercado:* 8.000 po.

Pata aplastante: la pata aplastante es corta y gruesa, termina en un pie de forma similar a la pata del elefante. Como acción estándar durante su turno, por asalto, la criatura injertada puede aumentar su velocidad y arrollar literalmente a los oponentes que sean de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya. Este ataque inflige daño contundente según el tamaño de la criatura injertada (consulta la tabla A2-2). El oponente pisoteado puede intentar, o bien un ataque de oportunidad con un penalizador -4, o una salvación de Reflejos (CD 10 + 1/2 DG de la criatura injertada + modificador de Fue de la criatura injertada) para sufrir la mitad del daño.

Prerrequisitos: injerto de carne, *fuerza de toro*, *polimorfar a otro*, el creador debe ser infernal; *Precio de mercado:* 5.000 po.

Látigo de cola: el látigo de cola es alargado y fino y se mueve tras la criatura injertada como si tuviera vida propia. Como acción de asalto completo, la criatura injertada puede dirigir su cola para que ataque a una criatura que esté en un radio equivalente al alcance natural de la criatura más 10'. La cola utiliza el ataque base de la criatura, así como su modificador de tamaño, además de añadir un modificador de Fuerza +2 que inflige 1d6+3 puntos de daño en un golpe con éxito (sin que importe el tamaño de la criatura injertada, ni su Fuerza). Las heridas causadas por el látigo de cola quemar con gran intensidad, provocando que la criatura alcanzada se quede atontada durante 1 asalto, a menos que logre una salvación de Fortaleza (CD 11).

Prerrequisitos: injerto de carne, *toque de necrófago*, el creador debe ser infernal; *Precio de mercado:* 8.000 po.

INJERTOS DE MAUG

Los lanzadores de conjuros maug aplican injertos especiales a otros maug, cuando crean a otros de su raza en el plano de Aqueronte. Todos los injertos maug son injertos de constructo, normalmente hechos de la piedra de Thuldánin, la segunda capa de Aqueronte. Sólo los maug entienden los secretos de su creación, pero los lanzadores de conjuros maug, a menudo, transforman a sus seguidores con esos injertos.

Mano apresante: esta mano pétreo está diseñada para que sus dedos se cierren y se unan. Reemplaza la mano normal de una criatura. Cuando se utiliza para realizar ataques sin arma, inflige daño normal, a menos que el atacante elija sufrir un penalizador -4 para infligir daño atenuado. La mano apresante no cambia la cantidad de daño que inflige la criatura con sus ataques sin armas o naturales.

El principal objetivo de la mano apresante es el de fortalecer la capacidad de agarre de la criatura, lo que dificulta desarmar a la criatura o quitarle un objeto de las manos. La criatura injertada obtiene un bonificador +5 en cualquier tirada para evitar resultar desarmada, oponerse a los intentos de escapar de una presa y para agarrarse a una superficie cuando se ha dañado mientras trepa. Una criatura que tenga más de una mano apresante suma los bonificadores de cada mano implicada en una actividad. Las manos apresantes pueden abrirse y cerrarse con la misma facilidad con la

que la criatura cierra el puño. No inhiben la utilización de lanzar conjuros o habilidades. El bonificador de una mano apresante se suma con el de un guantelete apresante.

Prerrequisitos: injerto de carne, *fuerza de toro*, el creador debe ser maug; *Precio de mercado:* 2.000 po.

Rodillos: seis grandes cilindros de piedra debajo de una pirámide de roca, así son los rodillos que reemplazan las piernas y pies de la criatura. Estos rodillos añaden 20' a la velocidad de tierra de la criatura injertada y le dan la aptitud de pisotear a los enemigos, aunque la criatura injertada sufra un penalizador -8 en pruebas de habilidad de Trepar, Montar y Nadar. La criatura injertada no puede correr.

Como acción estándar durante su turno, por asalto, la criatura injertada puede aumentar su velocidad y arrollar a los oponentes que sean, de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya. Este ataque inflige daño contundente según el tamaño de la criatura (consulta la tabla A2-3). Un oponente pisoteado puede intentar o un ataque de oportunidad con un penalizador -4, o una salvación de Reflejos (CD 10 + 1/2 DG de la criatura injertada + modificador de Fue de la criatura injertada) para sufrir la mitad del daño.

Prerrequisitos: injerto de carne, *retirada expeditiva*, *polimorfar a otro*, el creador debe ser maug; *Precio de mercado:* 10.000 po.

TABLA A2-3: DAÑO DE INJERTO DE MAUG SEGÚN EL TAMAÑO DE LA CRIATURA

Tamaño de la criatura	Lanzador de piedras			
	Rodillo	Piedra	Proyectil	Aumentado
Minúsculo	1d6	—	1	1d2+1
Diminuto	1d8	1	1d2	1d3+1
Menudo	2d6	1d2	1d3	1d4+1
Pequeño	2d8	1d3	1d4	1d6+1
Mediano	4d6	1d3	1d4	1d6+1
Grande	4d8	1d4	1d6	1d8+1
Enorme	8d6	1d6	1d8	1d10+1
Gargantuesco	8d8	1d8	1d10	2d6+1
Colosal	16d6	1d10	2d6	2d8+1

Brazo que empuja: el brazo que empuja es un apéndice de piedra parecido a un pistón que termina en una mano de piedra vertical y plana. Se ata en el torso de la criatura junto con un "cinturón" de piedra que lo sujeta correctamente. Este brazo no sirve para realizar la mayoría de las actividades, aunque una vez por asalto como acción de ataque, se puede utilizar para hacer un ataque especial de empujar a cualquier oponente que se encuentre a 5' de la criatura injertada. La criatura injertada hace un ataque de toque cuerpo a cuerpo que no provoca un ataque de oportunidad. Si ataca con su brazo que empuja, él y su oponente hacen una prueba enfrentada de Fuerza, como si la criatura injertada hubiera realizado un ataque de embestida. Además de los bonificadores normales, la criatura injertada se suma un bonificador especial +5 en esta tirada. Si la criatura injertada gana, el atacante resulta lanzado y retrocede 5' además de 1' adicional por punto en el que la criatura injertada supere el resultado del atacante. La criatura injertada no se mueve con el atacante empujado.

A efectos de empujar objetos desatendidos, el brazo que empuja tiene Fuerza igual a 10 + la Fuerza de la criatura injertada. El brazo que empuja puede lanzar a las criaturas y objetos sólo en línea recta.

Prerrequisitos: injerto de carne, *fuerza de toro*, el creador debe ser maug; *Precio de mercado:* 2.000 po.

Armadura vibratoria: la armadura vibratoria se suele colocar en el pecho de la criatura. Su aspecto es el de un cuadrado fino de esquiato enmarcado en piedra. Diseñada y mejorada de forma especial, la armadura vibratoria se mueve y vibra en silencio, concediendo a la criatura injertada un entendimiento sobrenatural de la zona que le rodea. Si la criatura está en contacto con el suelo, puede notar la ubicación de todo lo que también esté en contacto con el en un radio de 15'. Además, la criatura injertada sufre un penalizador -4 en pruebas de habilidad de Moverse sigilosamente.

Prerrequisitos: injerto de carne, *ver lo invisible*, el creador debe ser maug; *Precio de mercado:* 8.000 po.

Piedras puntiagudas: estas piedras pequeñas y redondas están insertadas en la superficie de la carne de la criatura, a lo largo de todo su cuerpo. La criatura injertada puede hacerlas crecer como acción estándar que no provoca un ataque de oportunidad. De repente, estas piedras se alargan formando puntas afiladas capaces de perforar, tanto la carne como las armaduras. En una presa, estas puntas infligen 2d4 puntos de daño perforante además del daño de presa normal, cuando la criatura injertada logra una prueba de presa. La criatura injertada también puede utilizar estas puntas como arma ligera que inflige 1d4 puntos de daño perforante. Junto a un ataque sin armas o natural, las piedras puntiagudas infligen 1d4 puntos adicionales de daño perforante con cada ataque.

Prerrequisitos: injerto de carne, *piedra puntiaguda*, el creador debe ser maug; *Precio de mercado:* 4.000 po.

Lanzador de piedras: se trata de un artilugio con forma de caja o recipiente que suele estar fijado al hombro de la criatura. En la base de este arma hay un tubo desde el que se pueden lanzar piedras con precisión sorprendente y efecto mortífero.

La criatura que tiene injertado un lanzador de piedras, puede utilizarlo para lanzar una piedra o el proyectil de una honda, realizando un ataque a distancia. Estos ataques tienen un incremento de 50' e infligen un daño según el tamaño de la criatura injertada (consulta la tabla A2-3). Seis veces al día, el lanzador de piedras puede lanzar su munición a velocidad sobrenatural y con gran potencia.

Estos ataques infligen daño de un tipo de dado mayor de lo habitual (utiliza la columna 'Aumentado' en la Tabla A2-3) y reciben un bonificador de mejora +1 en tiradas de ataque y daño. El lanzador de piedras puede cargarse con un máximo de 50 piedras o proyectiles de honda.

Prerrequisitos: injerto de carne, *piedra mágica*, el creador debe ser maug; *Precio de mercado:* 2.000 po.

INJERTOS DE MUERTO VIVIENTE

Los injertos de muerto viviente son el resultado de los viles experimentos que realizaron nigromantes vivos y sacerdotes de la muerte que buscaban parecerse más a lo que reverencian mientras se encuentran en ese lado de la muerte, estos injertos están formados por carne muerta unida a un cuerpo aún vivo.

Cómo conseguir un injerto de muerto viviente

Cualquier lanzador con la dote de injerto de carne y los prerrequisitos adecuados puede crear y aplicar el injerto de muerto viviente. Los

miembros de la clase de prestigio maestro de la lividez (descrita en *Tomo y sangre*) reciben ciertos injertos de forma gratuita a medida que suben de nivel y se hacen más adeptos a utilizar también sus injertos.

Cota de huesos: la cota de huesos tiene el aspecto de una armadura formada por la unión de huesos y trozos de hueso, aunque en realidad forma parte del cuerpo de la criatura. La cota de huesos concede un bonificador de armadura natural +2 a la CA de la criatura injertada.

Prerrequisitos: injerto de carne, *apacible descanso*, el creador debe ser maug; *Precio de mercado:* 16.000 po.

Brazo enervante: el brazo enervante es un miembro demacrado de carne disecada y curtida. Confiere un bonificador inherente +4 de Fuerza a la criatura injertada. Dos veces al día, la criatura injertada puede utilizar un toque enervante para otorgar un nivel negativo a una criatura viva. La salvación de Fortaleza para quitar este nivel negativo tiene una CD de 14. Un toque que falla no se descuenta del límite diario.

Prerrequisitos: injerto de carne, *enervación*, el creador debe ser maug; *Precio de mercado:* 40.000 po.

Ojo momificado: este orbe duro y redondo se parece mucho a simple vista al ojo normal. Sin embargo, tiene un aspecto seco muy característico y además no se mueve en su cuenca. En su interior parece estar brillando una luz pálida. La criatura injertada puede utilizar el conjuro *mirada penetrante* como si fuera un lanzador de 12.º nivel, una vez al día.

Prerrequisitos: injerto de carne, *mirada penetrante*, el creador debe ser maug; *Precio de mercado:* 50.000 po.

Brazo paralizante: el brazo paralizante es un miembro robusto de carne muerta conservada. Confiere un bonificador inherente +4 de Fuerza a la criatura injertada. La criatura injertada puede utilizar un toque paralizante dos veces al día: la criatura viva alcanzada debe hacer una salvación de Fortaleza o resultará paralizada durante 1d6+2 minutos. Los elfos son inmunes a este ataque. Un toque que falla no se descuenta del límite diario.

Prerrequisitos: injerto de carne, *apacible descanso*, *toque de necrófago* el creador debe ser maug; *Precio de mercado:* 40.000 po.

Brazo debilitante: el brazo debilitante es un miembro esquelético que confiere un bonificador inherente +4 de Fuerza a la criatura injertada. La criatura injertada puede utilizar un toque debilitante dos veces al día: la criatura viva alcanzada sufre 1d6 puntos de daño a la Fuerza. Un toque que falla no se descuenta del límite diario.

Prerrequisitos: injerto de carne, *rayo de debilitamiento*, el creador debe ser maug; *Precio de mercado:* 40.000 po.

INJERTOS DE YUAN-TI

Los injertos de yuan-ti son partes corporales que se pueden ensamblar al cuerpo de otra criatura corporal.

Cómo conseguir un injerto de yuan-ti

Los monstruosamente poderosos yuan-ti anatema (ya descritos en el libro) son los principales creadores de los injertos de yuan-ti, ya que los pueden crear con mucha rapidez. Otros yuan-ti que traba-



jan codo con codo con agentes humanoides o adeptos suelen aprender la dote injerto de carne para mejorar a sus secuaces.

Cola añadida: se trata de una extensión de la cola de la criatura y no de un repuesto de sus patas. Esta cola otorga a la criatura injertada una velocidad natural de nado equivalente a la mitad de su velocidad en tierra. Al igual que cualquier criatura que tenga velocidad natural de nado, la criatura injertada no necesita hacer pruebas de Nadar para moverse a su velocidad de nado debajo del agua y recibe un bonificador racial +8 en las pruebas de Nadar realizadas para llevar a cabo alguna acción especial o evitar un peligro. La criatura injertada siempre puede elegir 10 en pruebas de Nadar, incluso si tiene prisa o se ve amenazada mientras nada y puede utilizar la acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta. También recibe un bonificador racial +4 en pruebas de Equilibrio y puede constreñir a criaturas Pequeñas o menores. Si logra una prueba de presa, inflige 1d4 puntos de daño contundente más 1 1/2 veces su modificador de Fuerza, al oponente apresado.

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser yuan-ti; *Precio de mercado:* 6.000 po.

Colmillos venenosos: estos colmillos largos y afilados permiten a la criatura injertada inocular veneno (un TS de Fortaleza CD 17 lo niega) con su mordisco. El daño inicial y el secundario es el mismo (1d6 Con). Si la criatura injertada no tenía ataque previo de mordisco natural, sólo puede morder a un enemigo apresado (inocula el veneno con una prueba de presa con éxito para sujetar a la criatura) o a un oponente indefenso.

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser yuan-ti; *Precio de mercado:* 8.000 po.

Cola de reemplazo: esta cola reemplaza las piernas o patas delanteras de la criatura injertada. La velocidad base en tierra de la criatura injertada se reduce 10', aunque puede trepar y nadar a la mitad de su velocidad original en tierra. La criatura puede constreñir criaturas Medianas o menores. Si logra una prueba de presa inflige 1d4 puntos de daño contundente más 1 ? veces su modificador de Fuerza al enemigo apresado.

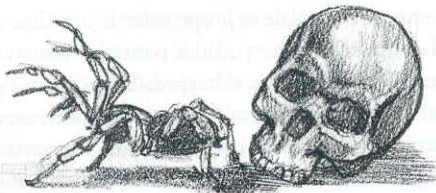
Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser yuan-ti; *Precio de mercado:* 12.000 po.

Piel escamosa: este tipo de piel yuan-ti mejora el bonificador de armadura natural de la criatura injertada +3.

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser yuan-ti; *Precio de mercado:* 36.000 po.

Brazo serpentino: se trata de un brazo largo y flexible que termina en una cabeza serpentina. La criatura injertada puede realizar un ataque de mordisco con este brazo, infligiendo 1d4 puntos de daño más veneno (un TS de Fortaleza CD 17 lo niega). El daño inicial y el secundario es el mismo (1d6 Con).

Prerrequisitos: injerto de carne, el creador debe ser yuan-ti; *Precio de mercado:* 12.000 po.



Los simbioses son criaturas completas que suelen ser capaces de sobrevivir independientemente de su criatura hospedadora, al menos durante cierto tiempo.

Suelen ser Menudas o menores y físicamente muy débiles cuando están por sí solas. Sobreviven al unirse a una criatura hospedadora a la que conceden ciertos beneficios, a cambio de la protección que les da su cuerpo más grande. Esta relación simbiótica suelen ser beneficiosa para ambas partes (aunque en algunos casos el simbiote debería ser más bien denominado como parásito).

El simbiote ocupa una parte del cuerpo de la criatura hospedadora limitando en ocasiones, aunque no siempre, el número de objetos mágicos que dicho hospedador puede utilizar, del mismo modo en que ocurre con los objetos mágicos. Al igual que los objetos mágicos inteligentes, los simbioses tienen puntuaciones de Ego que reflejan su fuerza de voluntad y su ansia de poder. En ocasiones, los simbioses con puntuaciones altas de Ego, como los objetos mágicos, pueden controlar a las criaturas que los albergan.

La puntuación de Ego del simbiote se determina de la misma forma que la de un objeto mágico inteligente y se incluye en el apartado de cada simbiote de este apéndice. Para determinar su puntuación base de Ego hay que sumar los bonificadores de Inteligencia, Sabiduría y Carisma (en caso de que los haya). Se suma 1 por cada cualidad especial que tenga y 2 por cada ataque especial. Se suma 4 si el simbiote es ajeno. Por ejemplo, un familiar infernal tiene una puntuación base de Ego de 1 (de sus 12 de Inteligencia), más 1 por su cualidad especial de educación arcana, 1 por su cualidad especial de lanzador de conjuros mejorado, 1 por su aptitud telepática y 4 por ser ajeno, lo que da un total de 8 de Ego. Ya que el familiar infernal es tan maligno y malévol, muy pocos personajes se atreven a contradecir su voluntad. Por otro lado, la sanguijuela mental tiene una puntuación base de Ego de 8 (Int 16, Sab 14, Car 16), más 2 por su ataque especial de explosión mental, 4 por sus aptitudes psiónicas de *hechizar monstruo* y *sugestión*, por su aptitud psiónica *detectar el pensamiento*, y 1 por su telepatía, lo que da un total de 16 de Ego.

Si la criatura hospedadora no comparte ni el alineamiento ni los objetivos del simbiote, surge entre ellos un fuerte conflicto. De igual modo, un simbiote con una puntuación de Ego mayor de 20 siempre se considera superior a su hospedador y cuando él y su hospedador no están de acuerdo, surge un conflicto de personalidad.

Cuando esto sucede, el hospedador debe hacer un tiro de Salvación (CD= Ego del simbiote). Si la criatura hospedadora lo logra, es la dominante. Si falla, el simbiote es quien domina. Esta dominación dura un día, a menos que se produzca una situación crítica (como por ejemplo una gran batalla, una amenaza seria para alguno de los dos, etc a elección del DM). Si el simbiote domina, controla directamente a la criatura así como sus acciones, hasta que el hospedador pueda volver a tomar el control.

Rasgos de simbiote: cuando el simbiote se une al hospedador, obtiene una serie de beneficios. Actúa durante el turno de su hospedador por asalto, sin que se tenga en cuenta su propio modificador de iniciativa. No se ve flanqueado a menos que su hospedador lo sea y se perca de todo aquel peligro que nota su hospedador.

Si el simbiote es injertado en una parte visible del cuerpo de la criatura hospedadora (en contraposición a la sanguijuela mental que

se anilla al núcleo del cerebro del hospedador), los oponentes pueden atacar al propio simbiote, en lugar de atacar a su hospedador. Funciona de la misma forma que atacar a un objeto: el simbiote recibe el beneficio del modificador de Destreza a la CA, en lugar del suyo propio y gana todo bonificador de desvío a la CA que también posea el hospedador. Se aplican sus propios bonificadores de tamaño y armadura natural, si es que los hay. Atacar al simbiote en lugar de al hospedador, provoca un ataque de oportunidad por parte del hospedador.

El simbiote nunca resulta dañado por los ataques dirigidos contra el hospedador. Al igual que un objeto mágico puesto, el simbiote no se suele ver afectado por aquellos conjuros que sí dañan al hospedador. Pero si el hospedador saca 1 en su tiro de Salvación, el simbiote es uno de los "objetos" que se pueden ver afectados por el conjuro (consulta 'Objetos supervivientes tras un tiro de salvación' en el capítulo 10 del *Manual del jugador*). El simbiote utiliza los bonificadores de tiro de salvación de su hospedador, cuando son mejores que los suyos.

Compartir conjuros (Sb): todo conjuro que la criatura hospedadora lanza sobre sí misma también afecta al simbiote. Igualmente, el hospedador puede lanzar un conjuro de objetivo "lanzador" sobre el simbiote, en lugar de sobre sí mismo. De igual modo, el simbiote puede elegir que un conjuro o aptitud sortilega que le afecte, también lo haga al hospedador. También puede lanzar un conjuro con el objetivo "lanzador" sobre el hospedador, en lugar de que recaiga en él mismo. El hospedador y el simbiote pueden compartir conjuros, incluso si los conjuros no afectan normalmente a las criaturas del tipo del simbiote. Los conjuros lanzados sobre el hospedador por otro lanzador de conjuros, no afectan al simbiote y viceversa.

SIMBIOTE CEREBRAL

Los simbioses cerebrales tienen en común algunos tipos de poderes psiónicos y, al menos en teoría, guardan algún tipo de relación con los azotamientos que supuestamente los han creado.

Combate

Los simbioses cerebrales no suelen ser unos poderosos combatientes por méritos propios. La capucha cerebral es la excepción a la regla, ya que su método de ensamblaje implica superar a su hospedador.

Capucha cerebral

Aberración Menuda (simbiote)

Dados de golpe: 2d8 (9 pg)

Iniciativa: -3

Velocidad: 5', V1 20' (buena)

CA: 11(+2 tamaño, -3 Des, +2 natural), toque 9, desprevenido 11

Ataque base/Presa: +1 /-11

Ataque: coletazo -1 c/c

Ataque completo: coletazo -1 c/c

Daño: coletazo 1d4-4

Frente/Alcance: 2 1/2' / 0'

Ataques especiales: envolver, explosión mental, alimento mental

Cualidades especiales: vista ciega 60', visión en la oscuridad 60', boca tubular, rasgos de simbiote, telepatía 100'

Salvaciones: Fort +0, Ref -1, Vol +4

Características: Fue 3, Des 5, Con 11, Int 16, Sab 12, Car 14, Ego 15

Habilidades: Concentración +5, Esconderse +10, Saber (cualquiera) +8, Moverse sigilosamente +6, Conocimiento de conjuros +7, Supervivencia +2

Dotes: Iniciativa mejorada (A), Reflejos rápidos

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: solitario (simbiote)

Valor de desafío: 1/2 u hospedador +1

Tesoro: —

Alineamiento: normalmente legal maligno

Avance: —

La capucha cerebral tiene el aspecto de un manto pequeño, aunque sin ojos ni boca. Es una criatura negra, amorfa y correosa que vuela por el aire lentamente pero describiendo ondas. De su masa gruesa, fuerte y pesada, aunque también resbaladiza y tubular, nace una larga cola. En ella presenta una gran cantidad de protuberancias espinosas.

Las capuchas cerebrales no hablan idioma alguno aunque sí entienden infracomún.

Combate

La capucha cerebral se une a su hospedador rodeando la cabeza de la criatura e introduciendo su cola por la boca hasta llegar a su garganta. Una vez en la garganta, los zarcillos espinosos de la cola se estiran para conectarse al sistema nervioso, digestivo y circulatorio del hospedador. Ya que es muy débil, prefiere atacar a los seres aturdidos o indefensos. Suele iniciar el combate con su explosión mental o merodea cerca de las moradas de los azotamientos y espera a la víctima de la explosión mental ilícida.

Envolver (Ex): la capucha cerebral puede intentar cubrir con su cuerpo la cabeza de una criatura Mediana o menor como acción estándar. La capucha intenta una presa que no provoque un ataque de oportunidad. Si consigue inmovilizar (bonificador a la presa -11) el objetivo no puede ver ni respirar. De forma inmediata, la capucha cerebral, intenta introducir su cola en la garganta de la víctima, lo que precisa de otra prueba de presa con éxito.

Como su bonificador de presa es tan pequeño, la capucha sólo suele atacar a los oponentes aturdidos.

Explosión mental (Sb): este ataque tiene forma de cono de 60'. Todo aquél que se encuentre en el mismo, debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 17) o quedará aturdido durante 1d4 asaltos. Cada vez que la capucha cerebral utiliza esta aptitud inflige 1 punto de daño a la Inteligencia del hospedador.

La capucha cerebral sin hospedador tiene una explosión mental más débil. El cono es de sólo 15' de longitud, la salvación CD sólo es de 13 y los objetivos que no logran las salvaciones, quedan aturdidos sólo durante 1 asalto.

Alimento mental (Sb): la capucha cerebral sobrevive consumiendo la energía mental de su hospedador. Esto inflige 1 punto de daño a la Inteligencia del hospedador por cada día en que la capucha esté unida. Generalmente, el hospedador recupera 1 punto perdido de Inteligencia cada noche, justo antes de que la capucha cerebral le consuma otro punto. Es decir, mantiene al hospedador en un punto de equilibrio de -1 de Inteligencia base. Si embargo, cuando

la capucha cerebral utiliza su explosión mental, inflige daño adicional de Inteligencia, es decir que un uso excesivo de ese ataque especial puede acabar destruyendo la mente del hospedador.

Vista ciega (Ex): la capucha cerebral es ciega pero su cuerpo entero funciona como órgano sensitivo primitivo y puede notar a las presas mediante el olfato y la vibración. Esta aptitud le permite discernir los objetos y criaturas que estén en un radio de 60'. La capucha cerebral no suele necesitar pruebas de Avistar o Escuchar para notar a las criaturas que se encuentran en el radio de su vista ciega. La capucha cerebral que se une al hospedador comparte su capacidad sensorial con él, por lo que le confiere su vista ciega.

Boca tubular (Ex): la capucha cerebral se une a su hospedador introduciendo su cola, desde la boca del hospedador hasta llegar a la garganta. El hospedador ya no necesita comer ni respirar ya que la capucha cerebral le da el oxígeno y los nutrientes necesarios, a través de un tubo que posee en la cola. El hospedador es inmune a los gases, lo que incluye a las enfermedades inhaladas y los venenos y no corre riesgo de sufrir hambre o deshidratación, mientras que posea Inteligencia con la que alimentar a la capucha cerebral.

Telepatía (Sb): la capucha cerebral se puede comunicar telepáticamente con toda criatura que se encuentre en un radio de 100' y que tenga un idioma.

Habilidades: la capucha cerebral recibe un bonificador racial +4 en pruebas de Moverse sigilosamente.

Sanguijuela mental

Aberración Minúscula (simbionte)

Dados de golpe: 1d8 (4 pg)

Iniciativa: -4

Velocidad: 1'

CA: 14 (+8 tamaño, -4 Des), toque 14, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +0/-21

Ataque: mordisco +3 c/c

Ataque completo: mordisco +3 c/c

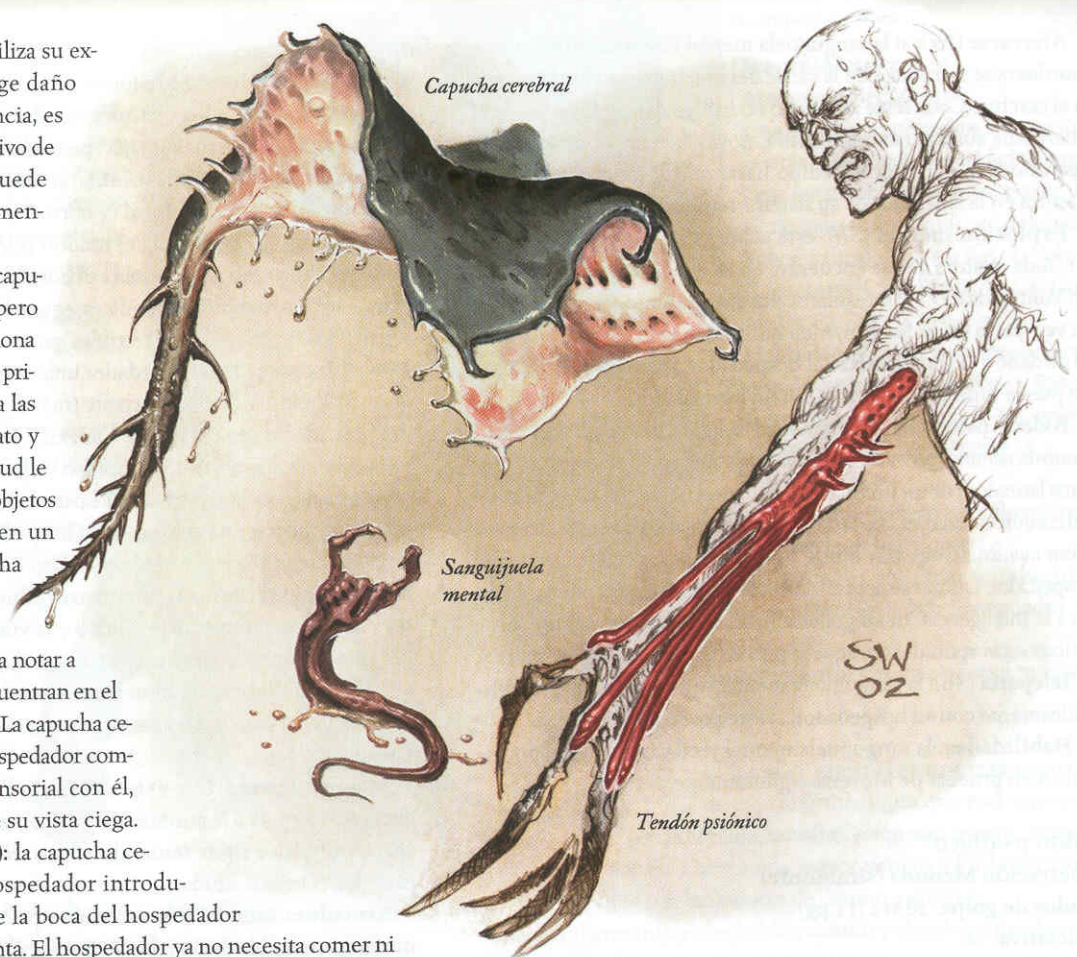
Daño: unión por mordisco

Frente/Alcance: 1/2'/0'

Ataques especiales: aferrarse, explosión mental, poderes psíquicos

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', rasgos de

simbionte, telepatía



Capucha cerebral

Sanguijuela mental

Tendón psíquico

Salvaciones: Fort +0, Ref -4, Vol +6

Características: Fue 1, Des 3, Con 11, Int 16, Sab 14, Car 16, Ego 16

Habilidades: Concentración +4, Escondarse +12, Saber (cualquiera) +7, Escuchar +6 Moverse sigilosamente +4, Conocimiento de conjuros +7, Avistar +6

Dotes: Alerta (A), Voluntad de hierro, Conjuros penetrantes (se aplican a poderes psíquicos) (A)

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: solitario (simbionte)

Valor de desafío: 1/8 u hospedador +2

Tesoro: —

Alineamiento: normalmente legal maligno

Avance: —

La sanguijuela mental es una criatura delgada y pequeña que se anilla alrededor del sistema cerebral de la criatura que lo alberga. El hospedador de una sanguijuela mental no puede beneficiarse de amuletos mágicos, broches, medallones, collares, preseas o escarabeos.

La sanguijuela mental no habla idioma alguno, aunque entienden de infracomún.

Combate

La sanguijuela mental se ve casi totalmente indefensa cuando no está unida a un hospedador. Se oculta en zonas húmedas y ataca a las criaturas que pasan por esos lugares, utilizando el elemento sorpresa para evitar ataques de oportunidad.

Aferrarse (Ex): si la sanguijuela mental ataca con su ataque de mordisco, se introduce en la carne del objetivo y se abre paso hasta el cerebro. Como este mordisco no inflige daño y la sanguijuela libera una sustancia anestésica, normalmente el hospedador desconoce que ha sido mordido hasta que la sanguijuela se encuentra en la silla turca de su sistema nervioso central.

Explosión mental (Sb): este ataque tiene forma de cono de 60'. Toda criatura que se encuentre en él, debe hacer una salvación de Voluntad (CD 17) o resultará aturdida durante 1d4 asaltos. Cada vez que la sanguijuela mental utiliza esta aptitud, inflige 1 punto de daño a la Inteligencia del hospedador. La sanguijuela mental no puede utilizar esta aptitud sin un hospedador.

Poderes psiónicos (St): a voluntad *hechizar monstruo*, *detectar el pensamiento*, *dominar persona* y *sugestión*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero de 10.^o nivel (salvación CD 13 + nivel del conjuro). Cada vez que la sanguijuela mental utiliza sus poderes *hechizar monstruo* o *sugestión*, inflige 1 punto de daño a la Inteligencia del hospedador. Utilizar su aptitud *dominar persona* inflige 2 puntos de daño a la Inteligencia. La sanguijuela mental sin hospedador no puede utilizar estas aptitudes (aunque sí puede usar *detectar el pensamiento*).

Telepatía (Sb): la sanguijuela mental se puede comunicar telepáticamente con su hospedador, si éste posee un idioma.

Habilidades: la sanguijuela mental recibe un bonificador racial +4 en pruebas de Moverse sigilosamente.

Tendón psiónico

Aberración Menuda (simbionte)

Dados de golpe: 2d8+2 (11 pg)

Iniciativa: -4

Velocidad: 5'

CA: 14 (+2 tamaño, -4 Des, +2 natural, +4 armadura inercial), toque 8, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +1/-6

Ataque: —

Ataque completo: —

Daño: —

Frente/Alcance: 2 1/2'/0'

Ataques especiales: *garras de oso*

Cualidades especiales: vista ciega 60', visión en la oscuridad 60', mejorar Fuerza, armadura inercial, rasgos de simbionte, *vigor*

Salvaciones: Fort +1, Ref -4, Vol +2

Características: Fue 14, Des 3, Con 13, Int 6, Sab 8, Car 11, Ego 6

Habilidades: Trepar +4, Escondarse +8, Saltar +4

Dotes: Soltura con una habilidad (Escondarse)

Terreno/Clima: subterráneo/cualquiera

Organización: solitario (simbionte)

Valor de desafío: 1/8 u hospedador +1

Tesoro: —

Alineamiento: normalmente legal maligno

Avance: —

El tendón psiónico es una prolongación asquerosa, semejante a un gusano, de músculo, dotada de inteligencia y poderes psiónicos.

El tendón psiónico no habla idioma alguno aunque sí entiende infracomún.

Combate

El tendón psiónico no tiene forma de unirse a un hospedador que no quiera. En general, las criaturas son las que buscan este tendón para beneficiarse de sus ventajas (parecido al injerto), o bien se encuentran uno y de forma voluntaria lo ensamblan a su cuerpo.

Garras de oso (St): a voluntad (y normalmente según las órdenes de la criatura hospedadora), el tendón psiónico puede utilizar el poder psiónico *garras de oso* sobre el hospedador. Los antebrazos se alargan y sus manos (o apéndices equivalentes) se ensanchan y forman garras grandes con terribles garras, parecidas a las del oso. Este poder concede al hospedador unas armas naturales que infligen 1d12 puntos de daño cortante (más el modificador de Fuerza del hospedador) en un ataque con éxito. Estas garras duran 3 horas. Cada vez que el tendón psiónico utiliza esta aptitud, inflige 1 punto de daño a la Destreza del hospedador. El tendón psiónico no puede utilizar esta aptitud sin el hospedador.

Vista ciega (Ex): el tendón psiónico es ciego, pero su cuerpo entero funciona como un primitivo órgano sensor que puede notar a las presas por medio del olfato y la vibración. Esta aptitud le permite discernir los objetos y criaturas que están en un radio de 60'. El tendón psiónico no suele necesitar hacer pruebas de Avisar o Escuchar para notar a las criaturas que están en el radio de su vista ciega.

Mejorar Fuerza (Sb): el tendón psiónico otorga un bonificador de mejora +4 a la puntuación de Fuerza de su hospedador. Dicho bonificador sigue teniendo efecto mientras que el tendón psiónico continúe unido.

Armadura inercial (Sb): el tendón psiónico está rodeado por un campo tangible de fuerza psicocinética que confiere un bonificador de armadura +4 a la CA. Cuando está unido al hospedador, el tendón psiónico amplía este campo de fuerza para cubrir también a la criatura hospedadora. La armadura inercial no implica penalizador de armadura, reducción de velocidad, ni posibilidad de fallo de conjuro arcano. Debido a que está compuesta de fuerza, las criaturas incorpóreas no pueden desactivarla de la forma en que hacen con la armadura normal.

Vigor (St): una vez cada hora, el tendón psiónico puede darse a sí mismo o a su hospedador, 3 puntos de golpe temporales de 1 minuto de duración. Cada vez que el tendón psiónico utiliza esta aptitud, inflige 1 punto de daño a la Destreza del hospedador. El tendón psiónico sin hospedador no puede utilizar esta aptitud.

SIMBIOTES INFERNALES

Los simbiontes infernales se encuentran entre las criaturas más odiosas de la existencia. Son unos engendros menudos de los planos Inferiores que sólo sobreviven uniéndose a criaturas más grandes.

Combate

Como norma, los simbiontes infernales no tienen formas de ataque dignas de mención; tan sólo la garrapata del alma es la excepción.

Rasgos de ajeno: el simbionte infernal tiene visión en la oscuridad (60 pies de distancia). No se le puede revivir ni resucitar (aunque un conjuro *deseo* o *milagro* puede devolverle la vida).

Telepatía (Sb): el simbionte infernal puede comunicarse telepáticamente con su criatura hospedadora si ésta posee un idioma.

Cómo conseguir un simbiote infernal

Como ocurre con los injertos de infernal, los simbioses infernales se pueden conseguir por varios procedimientos. Se sabe que los mismos artilugios mágicos que se unen a los injertos de infernal también se unen a familiares infernales. Un familiar infernal de corrupción puede "conceder" a un personaje cualquier tipo de simbiote infernal, como parte de un ritual o a modo de recompensa.

Familiar infernal

El gusano intestinal y la garrapata del alma también se unen a los hospedadores por los mismos procedimientos que lo hacen los parásitos más mundanos. La forma larvaria del gusano intestinal suele infestar las aguas sucias, mientras que la garrapata del alma se une a un hospedador después de tener éxito en un ataque cuerpo a cuerpo.



Gusano intestinal

Inconvenientes de los simbioses infernales

Las criaturas de alineamiento bueno que tengan un simbiote infernal, deben hacer una salvación de Voluntad (CD 15) cada día, o sufrirán 1d3 puntos de daño a la Sabiduría ya que la experiencia las vuelve locas.

Las criaturas de alineamiento no maligno deben hacer una salvación de voluntad (CD 15) cada día, o caerán en la tentación de realizar un acto maligno. Esto puede dar como resultado final un cambio de alineamiento.

Cuando los personajes con simbioses infernales interactúan con PNJs no malignos, se aplica un penalizador de circunstancia -6 a todas las pruebas basadas en el Carisma (Diplomacia, Engañar etc). Este penalizador se aplica incluso si el PNJ no se da cuenta de la presencia del simbiote, ya que refleja el sutil cambio de la personalidad del hospedador.

Los simbioses infernales tienden ligeramente al parasitismo, ya que ingieren parte de la fuerza física o espiritual del hospedador. Consulta las entradas individuales si quieres más detalles.

Familiar infernal

Ajeno Diminuto (simbiote, extraplanario, maligno)

Dados de golpe: 1/2 d8 (2 pg)

Iniciativa: -3

Velocidad: 0'

CA: 11(+4 tamaño, -3 Des), toque 11, desprevenido 11

Ataque base/Pres: +1/-16

Ataque: —

Ataque completo: —

Daño: —

Garrapata del alma

Frente/Alcance: 1'/0'

Ataques especiales: —

Cualidades especiales: educación arcana, visión en la oscuridad 60', mejorar lanzador de conjuros, rasgos de ajeno, rasgos de simbiote, telepatía

Salvaciones: Fort +2, Ref -1, Vol +1

Características: Fue 3, Des 4, Con 11, Int 12, Sab 9, Car 6, Ego 8

Habilidades: Concentración +4, Saber (tres cualesquiera) +5, Escuchar +5, Buscar +5, Averiguar intenciones +3, Conocimiento de conjuros +5, Avistar +5

Dotes: Alerta

Terreno/Clima: terrestre o subterráneo (planos Inferiores)/cualquiera

Organización: solitario (simbiote)

Valor de desafío: 1/8 u hospedador +0

Tesoro: —

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: —

El familiar infernal es una cara pequeña de expresión maligna que está injertada en la espalda, hombro, estómago o mano del personaje. Ofrece una mayor ventaja a los hospedadores que son lanzadores de conjuros arcanos.

Los familiares infernales hablan común y abisal y se pueden comunicar telepáticamente.

Combate

Los familiares infernales no se involucran en el combate, ni tampoco ayudan de forma específica a sus hospedadores durante el mismo. Sin embargo, las mejoras que ofrecen a los hospedadores que son lanzadores de conjuros, pueden resultar muy importantes en esas situaciones.

Educación arcana (Ex): cuando está injertado en un mago, el familiar infernal puede enseñar al personaje un conjuro nuevo de cada nivel de conjuro que pueda lanzar ese personaje. Cada vez que el personaje accede a un nuevo nivel de conjuro, el familiar le enseña un conjuro nuevo, además de los dos conjuros que gana este personaje, de forma automática, al subir de nivel. Cuando está injertado en un hechicero o bardo, el familiar infernal puede servir como fuente de conocimiento de conjuros, tal y como se describe en la *Guía del Dungeon Master*.

Mejorar lanzador de conjuros (Ex): cuando está injertado en el cuerpo de un lanzador de conjuros, el familiar infernal aumenta en 2 la aptitud efectiva de lanzamiento de conjuros del personaje, en lo referente a determinar los conjuros adicionales. Si el personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros, cada puntuación de característica relevante mejora de esta forma.

Garrapata del alma

Ajeno Mínusculo (simbionte, extraplanario, legal, maligno)

Dados de golpe: 1/2 d8 (1pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 5'

CA: 21 (+8 tamaño, +3 Des), toque 21, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +1/-20

Ataque: mordisco +12 c/c

Ataque completo: mordisco +12 c/c

Daño: unión por mordisco

Frente/Alcance: 1/2'/0'

Ataques especiales: aferrarse, absorción de sangre

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', mejorar magia, impedir magia, aura protectora, rasgos de ajeno, rasgos de simbionte, telepatía, vulnerable a poder sagrado

Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +2

Características: Fue 1, Des 16, Con 11, Int 14, Sab 11, Car 8, Ego 13

Habilidades: Concentración +4, Diplomacia +3, Escondarse +23, Saber (dos cualesquiera) +6, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +7, Avistar +4, Supervivencia +4

Dotes: Sutileza con las armas

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo (Nueve infiernos)/cualquiera

Organización: solitario (simbionte)

Valor de desafío: 1/8 u hospedador +1

Tesoro: —

Alineamiento: siempre legal maligno

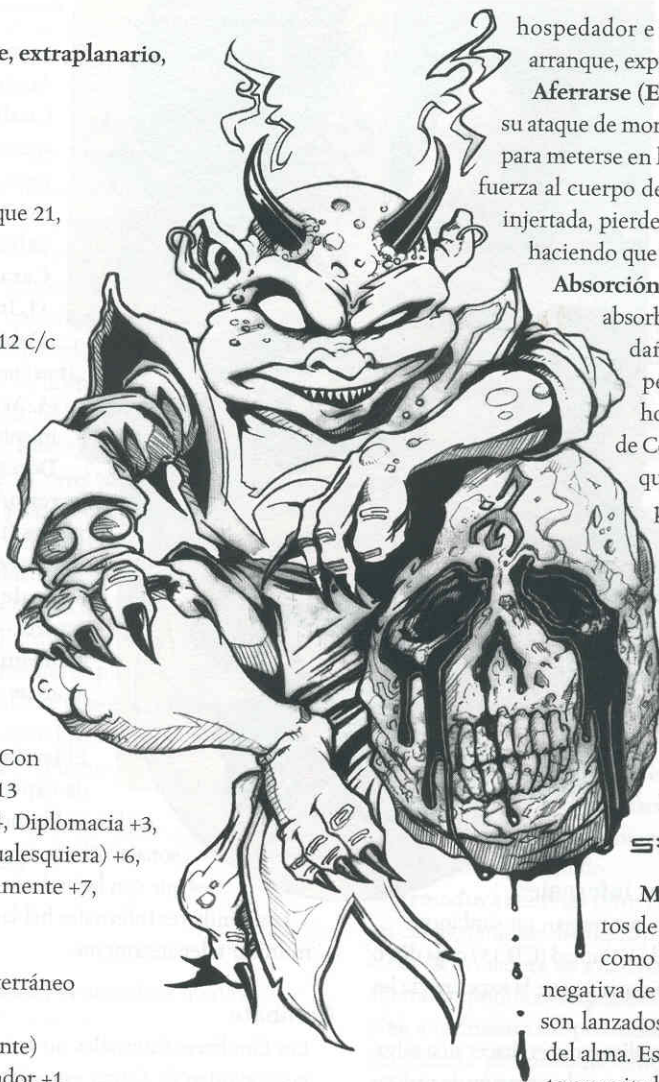
Avance: —

La garrapata del alma es un arácnido infernal que se une a la piel de un hospedador y se alimenta de su sangre. Su cuerpo tiene 1" de diámetro y llega a las 2" cuando está llena de sangre (llega a alcanzar las 4" cuando come en exceso). Está cubierta por una concha quitinosa fina de color rojo pardusco oscuro, que al final de sus patas y su boca compleja se transforma en rojo brillante. Cuando se une a su hospedador, sus patas y cabeza se insertan en la carne del hospedador, por lo que sólo su cuerpo queda visible.

Las garrapatas del alma no hablan, aunque entienden infernal.

Combate

Al contrario que otros simbiontes infernales, las garrapatas del alma pueden hacer ataques cuerpo a cuerpo. Sin embargo, el método favorito de ataque de la garrapata es el de esconderse en cualquier terreno que pueda y atacar a las criaturas que pasen por su espacio, utilizando la sorpresa para evitar ataques de oportunidad. Una vez unida, utiliza la telepatía para comunicarse con su nuevo



hospedador e intenta persuadirle para que no la arranque, explicándole sus poderes.

Aferrarse (Ex): si la garrapata del alma ataca con su ataque de mordisco, utiliza su boca y sus ocho patas para meterse en la carne del objetivo, sujetándose con fuerza al cuerpo del oponente. Una garrapata del alma injertada, pierde su bonificador de Destreza a la CA, haciendo que la misma sea de 18.

Absorción de sangre (Ex): la garrapata del alma absorbe la sangre, lo que inflige 1 punto de daño a la Constitución por día en que permanece unida. Generalmente, el hospedador recupera 1 punto perdido de Constitución por noche, justo antes de que la garrapata del alma consuma 1 punto nuevo, es decir, mantiene al hospedador en un punto de equilibrio de -1 de su Constitución normal. Sin embargo, una vez al día y como acción de asalto completo, la garrapata del alma puede sobrealimentarse, absorbiendo la cantidad de sangre suficiente como para infligir 1d4 puntos de daño a la Constitución de su hospedador, cosa que suele hacer como castigo por haberla contrariado.

Mejorar magia (Ex): todos los conjuros de descriptor de muerte o maligno, así como los conjuros que utilizan la energía negativa de cualquier forma, mejoran cuando son lanzados por el hospedador de la garrapata del alma. Estos conjuros están automáticamente capacitados sin cambiar el espacio de conjuro preciso, ni el tiempo de lanzamiento.

Impedir magia (Ex): todos los conjuros con el descriptor bueno o caótico, así como los conjuros que utilicen la energía positiva de cualquier tipo, se ven impedidos, cuando son lanzados por el hospedador de la garrapata del alma. El hospedador debe hacer una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro) cuando intenta lanzar dicho conjuro. Si la prueba falla, el conjuro no funciona y se pierde. Si se logra la prueba, el conjuro funciona con toda normalidad.

Aura protectora (Sb): el efecto de protección contra el mal o protección contra el caos protege constantemente a la garrapata del alma y su hospedador, como si fuera el correspondiente conjuro lanzado por un hechicero de 12.º nivel. La garrapata del alma puede cambiar su aura a voluntad, como acción gratuita. El aura puede disiparse, pero la garrapata del alma puede volver a crearla durante su siguiente turno como acción gratuita. (los beneficios defensivos del aura no se incluyen en las estadísticas de la criatura.)

Vulnerable al poder sagrado (Ex): el hospedador de la garrapata del alma se ve afectado por el poder sagrado (por ejemplo los conjuros como *castigo divino* y las armas con propiedad sagrada) como si la criatura fuera maligna, sin que importe su alineamiento real.

Gusano intestinal

Ajeno Menudo (simbionte, extraplanario, caótico, maligno)

Dados de golpe: 1d8 +1 (5 pg)

Iniciativa: -3

Velocidad: 5'

CA: 10(+2 tamaño, -3 Des, +1 natural), toque 9, desprevenido 10

Ataque base/Presa: +1/-10

Ataque: —

Ataque completo: —

Daño: —

Frente/Alcance: 2 1/2'/0'

Ataques especiales: —

Cualidades especiales: visión

en la oscuridad 60', mejorar

Constitución, incitar rabia, infectar,

neutralizar veneno, rasgos de ajeno,

rasgos de simbionte, telepatía

Salvaciones: Fort +3, Ref -1 Vol +2

Características: Fue 4, Des 5, Con

12, Int 5, Sab 10, Car 7, Ego 9

Habilidades: Escondarse +9, Moverse

sigilosamente +1, Escuchar +6, Avistar +6

Dotes: Alerta

Terreno/Clima: terrestre o

subterráneo (Abismo)/cualquiera

Organización: solitario (simbionte)

Valor de desafío: 1/8 u hospedador +1

Tesoro: —

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: —

Pariete cercano de la tenia abisal, el gusano intestinal es un vil infernal que habita en el sistema digestivo del hospedador. Su aspecto es el de un gusano segmentado de 1 a 2' de longitud, de color púrpura intenso, que rezuma un limo amarillento. Tiene los ojos rojos y bulbosos y una mandíbula dentada. Al contrario que la tenia, no se une a la pared intestinal, sino que nada por todo el tracto digestivo, lo que crea una sensación muy incómoda al hospedador.

Los gusanos intestinales no hablan, aunque entienden abisal.

Combate

Los gusanos intestinales no se implican en el combate.

Mejorar constitución (Ex): la criatura que tenga un simbionte de gusano intestinal recibe un bonificador inherente +2 a su puntuación de Constitución.

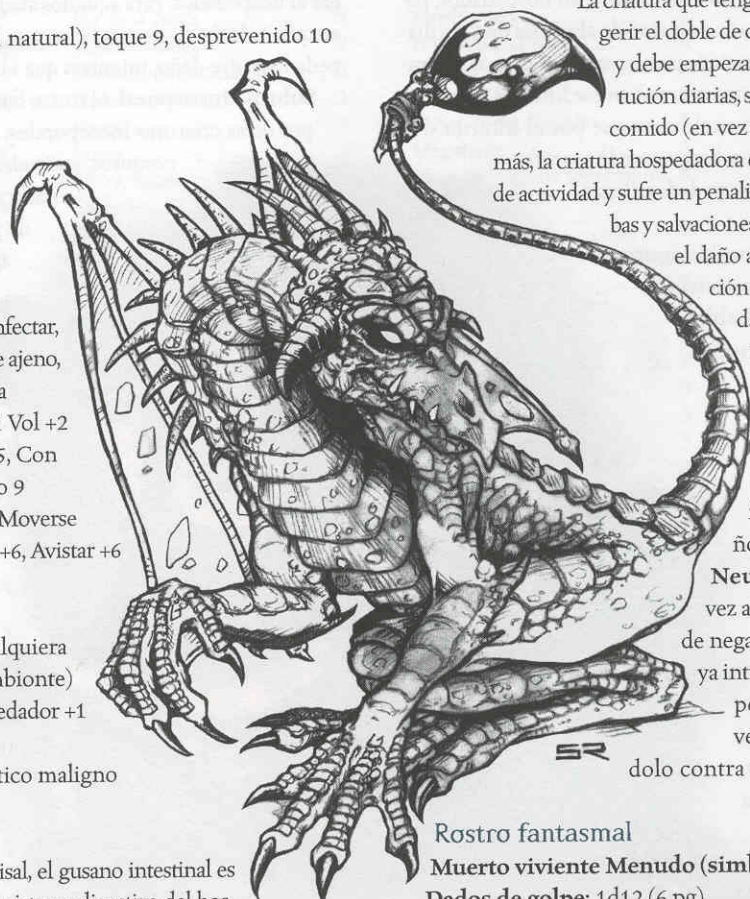
Incitar rabia (Ex): a voluntad, el gusano intestinal puede hacer que su hospedador sufra un arrebato idéntico a la furia bárbara (+4 Fue, +4 Cons, bonificador de moral +2 para salvaciones de Voluntad, penalizador -2 a la CA). Esta rabia dura 4 asaltos y después el hospedador no se encuentra fatigado.

Infectar (Ex): los huevos del gusano intestinal se suelen encontrar en las contaminadas aguas del Abismo, e infectan a las criaturas que beben en ellas. Un conjuro de *purificar agua* no elimina los huevos, aunque éstos mueren si se les deja en agua pura durante 1 día. Una vez dentro del hospedador, los huevos eclosionan en 1d4 horas

y los engendros se devoran entre sí, hasta que sólo queda uno. Un conjuro de *quitar enfermedad* lanzado contra el hospedador, mata al gusano intestinal, pero el hospedador sufre 4d6 puntos de daño por la muerte agónica de la criatura.

La criatura que tenga un gusano intestinal debe ingerir el doble de comida de la que precisa por día y debe empezar haciendo pruebas de Constitución diarias, sólo después de un día sin haber comido (en vez de los tres días normales). Además, la criatura hospedadora está fatigada después de 8 horas de actividad y sufre un penalizador -4 en las siguientes pruebas y salvaciones: Pruebas de Nadar para resistir el daño atenuado; pruebas de Constitución para seguir corriendo y evitar el daño atenuado de una marcha forzada, contener el aliento o evitar el daño atenuado del hambre y la sed; y las salvaciones de Fortaleza para evitar el daño atenuado de los entornos fríos o calientes, o resistir el daño de la privación de oxígeno.

Neutralizar veneno (Sb): una vez al día, el gusano intestinal puede negar cualquier veneno que se haya introducido en el cuerpo del hospedador (y no sólo de los venenos ingeridos) protegiéndolo contra todo efecto de enfermedad.



Rostro fantasmal

Muerto viviente Menudo (simbionte, incorporeal)

Dados de golpe: 1d12 (6 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: Vl 10' (perfecta)

CA: 17(+2 tamaño, +2 Des, +3 desvío), toque 17, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +0/—

Ataque: toque incorporeal +4 c/c

Ataque completo: toque incorporeal +4 c/c

Daño: toque incorporeal, fundir

Frente/Alcance: 2 1/2'/0'

Ataques especiales: mirada de terror, derretir, rostro

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60, subtipo incorporeal,

escudo mental, rasgos de simbionte, rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort +0, Ref +2, Vol +3

Características: Fue -, Des 14, Con -, Int 12, Sab 9, Car 16, Ego 10

Habilidades: Engañar +7, Escondarse +10, Intimidar +7, Saber

(arcano)+5, Saber (religión)+5, Escuchar +5, Buscar +5, Avistar +5

Dotes: Alerta (A), Voluntad de hierro

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo/cualquiera

Organización: solitario (simbionte)

Valor de desafío: 2 u hospedador +1

Tesoro: —

Alineamiento: normalmente caótico maligno

Avance: —

El rostro fantasmal, que es un espíritu menor de muerto viviente parecido a un fantasma, vive en los cuerpos. Su nombre deriva de su aptitud de manifestarse en forma de cara transparente en el cuerpo de su hospedador.

Cuando el rostro fantasmal no está unido a un hospedador, parece poco más que una bocanada de humo de algo más de 1' de diámetro. Sólo si uno presta atención, puede verle los ojos, que simplemente aparecen como puntos oscuros en ese humo. Cuando se une al hospedador, el rostro suele moverse por el interior del cuerpo del hospedador. Sin embargo, puede manifestarse en forma de cara en el hospedador, llegando a cubrir su propia cara.

Esta cara tiene un aspecto horrible, agarrada por la agonía del muerto viviente.

Los rostros fantasmales hablan común y otro idioma adicional.

Combate

Los rostros fantasmales evitan el conflicto abierto y en su lugar, se unen al hospedador mediante un movimiento furtivo.

Como el rostro fantasmal se ve afectado automáticamente por los conjuros que su hospedador se lanza a sí mismo, no suele elegir unirse a un personaje capaz de lanzar conjuros de sanar, que harían bien al hospedador pero a él no.

Mirada de terror (Sb): toda criatura que esté a una distancia de 30' de un rostro fantasmal y que le mire a los ojos de su rostro manifestado (consulta rostro más abajo), debe hacer un TS de Voluntad (CD 13) o resultará paralizada de miedo durante 1d4 asaltos. Los rostros fantasmales son inmunes a sus propios ataques de mirada, así como a aquellos de otros de su especie.

Fundir (Sb): una vez por asalto el rostro fantasmal puede fundir su cuerpo con el de una criatura corporal. Si logra un ataque de toque incorporal, el cuerpo del rostro fantasmal desaparece dentro del cuerpo del oponente. El objetivo puede resistir el ataque logrando una salvación de Voluntad (CD 13). Una criatura que se salva con éxito, es inmune a la fundición del rostro fantasmal durante un día.

Rostro (Ex): a voluntad, el rostro fantasmal puede manifestar una cara en cualquier parte del cuerpo del hospedador, lo que incluye la propia cara del hospedador (la visión del hospedador no resulta perjudicada). Este rostro es corporal y carnoso, aunque en realidad presenta la forma del rostro del incorporal. Cuando manifiesta un rostro, el rostro fantasmal es susceptible a ataques in-

dependientes de su hospedador. Los ataques que no aciertan al rostro, debido a su naturaleza incorporal (lo que incluye ataques de armas no mágicas, así como los ataques que son desbaratados por el 50% de posibilidades de ignorar el daño) alcanzan en su lugar al hospedador. Para aquellos ataques que precisan de tiradas de ataque, si la tirada de ataque supera la CA del hospedador, el hospedador sufre daño, mientras que el rostro no lo hace.

Subtipo incorporal: el rostro fantasmal sólo puede ser dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas +1 o mejores, conjuros, aptitudes sortilégas y aptitudes sobrenaturales.

La criatura tiene un 50% de posibilidades de ignorar todo daño que provenga de una fuente corporal, salvo

los efectos de fuerza o los ataques hechos con armas de toque fantasmal. El rostro fantasmal puede atravesar los objetos sólidos pero no los efectos de fuerza, a voluntad. Sus ataques ignoran la armadura natural, armadura y escudos, pero los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza suelen actuar en su contra. El rostro infernal siempre puede moverse sigilosamente y no se le puede escuchar con pruebas de Escuchar si él no quiere.

Escudo mental (Ex): cuando se une a un hospedador, el rostro fantasmal lo protege de los conjuros enajenadores y de los efectos. Esta aptitud es similar al conjuro *mente en blanco*, aunque no protege a la criatura de los conjuros de adivinación que no son enajenadores. En esencia, el rostro fantasmal confiere su inmunidad de muerto viviente, a los conjuros enajenadores lanzados contra el hospedador.

Rasgos de muerto viviente: el rostro fantasmal es inmune a los efectos enajenadores, el veneno, *dormir*, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos mortales, los efectos nigrománticos (a menos que afecten de forma específica a los muertos vivientes) y a todo efecto que precise de una salvación de fortaleza, a menos que también actúe sobre los objetos. No está sujeto a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica, consunción de energía o muerte por daño masivo. El rostro fantasmal no puede ser revivido y la resurrección sólo funciona si él quiere. La criatura tiene visión en la oscuridad (60' de distancia).

Habilidades: el rostro fantasmal recibe un bonificador racial +4 en pruebas de Engañar e Intimidar.



Rostro fantasmal

APÉNDICE 3: MONSTRUOS LISTADOS SEGÚN EL NIVEL DE DESAFÍO

Simbionte cerebral, sanguijuela mental1/8	Ser de la cripta3	Fensir, rakka8	Ocularón12
Simbionte cerebral, tendón psiónico1/8	Sigiloso oscuro3	Formícida, armadón8	Rilmani, cúprialac12
Simbionte infernal, familiar infernal1/8	Diablillo, bolsadesangre3	Gólem, gólem sangriento de Hextor8	Sangrador celeste12
Simbionte infernal, gusano intestinal1/8	Diablillo eufórico3	Señor de los chacaes8	Demodand, kélubar13
Simbionte infernal, garrapata del alma1/8	Khaasta3	Megaterio8	Descarnado blanco13
Mostrenco1/3	Maug3	Plaga de langosta semiinfernal .8	Fauces de hierro13
Halcón sanguinario1/2	Nerra, kalareem3	Bhut9	Holocausto viviente13
Simbionte cerebral, capucha cerebral1/2	Senmurv3	Canomorfo, vúltivor pícaro de 5.º nivel9	Sarkrith, devoraconjuros13
Fatadeudo1/2	Spriggan3	Chwidencha9	Depredador de acero13
Planodeudo, méloth1/2	Plaga de víboras3	Demonio, maurezhi9	Demonio, álkilith14
Planodeudo, mecanátrix1/2	Yugoloth, skéroloth3	Deva, movánica9	Demonio, infernal de sangre 14
Planodeudo, wispling1/2	Acechador oscuro4	Rinoceronte terrible9	Sierpe solar14
Zombi almizcleño amarillo, orco guerrero de 1.º nivel 1/2	Demonio, skúlvín4	Descarnado rojo9	Áoa, esfera15
Abrián1	Centauro semifata4	Fhorge9	Hullathoin15
Cieno acuático, cieno chupasangre1	Hombre lagarto semilícido .4	Barbazú semitroll9	Draco marino15
Serpiente flamígera, mínima .1	Kúldurath4	Indricótero9	Terror túnel15
Kaorti1	Pájaro terrorífico4	Alga pescadora9	Demodand, shator16
Nerra, varoot1	Horror enredadera4	Rilmani, férrumac9	Serpiente flamígera, grande .16
Planodeudo, shyft1	Vorr4	Rúkanyr9	Plaga de hormiga abisal16
Selki1	Enredadera almizcleña amarilla4	Yugoloth, psicoloth9	Zódar16
Shadar-kai1	Canomorfo, haraknín bárbaro de 2.º nivel5	Necrófago abisal10	Demonio, wástrilith17
Áspid de la sombra1	Fensir5	Tejedor oscuro10	Desencantador17
Yurián1	Fossergrim5	Cieno etéreo10	Descarnado, negro17
Cieno acuático, cieno flotante .2	Plaga de marabunta5	Gathra10	Gólem de fuego infernal17
Bacante2	Plaga de rata craneal, manada normal5	Gólem de cerebro10	Inevitable, quarut17
Can de la muerte2	Deinónico, ti-khana5	Kelpi10	Gusano translúcido17
Simbionte, rostro fantasmal .2	Ahuizótl6	Melefante10	Mólgoth17
Diablillo, inmundo2	Cieno acuático, hedorosuro .6	Shedu10	Rilmani, aúrumac17
Cobra de hierro2	Cariátide6	Murciélagos espóra10	Acechador espectral17
Chacal-hombre2	Formícida, soldado alada6	Plaga de escarabeo10	Gigante de piedra negra18
Necrofidio2	Gigante de la ciénaga6	Varrangoin, iracundo10	Diablo, xerfilestigio18
Ofidio2	Nerra, síllit6	Canomorfo, shadúrakul guerrero de 6.º nivel11	Gigante de la sombra18
Rondador2	Slaad cenagoso6	Demodand, farastu11	Gólem de carne de demonio 18
Plaga de rata craneal, manada pequeña2	Plaga de langosta frenética .6	Formícida, observadora11	Inevitable, varakhut18
Plaga de avispas2	Varrangoin, menor6	Fíuhl11	Anatema yuan-ti18
Terlén2	Wéndigo, hechicero humano de 4.º nivel6	Sarkrith, thane11	Gusano centenario19
Áoa, gota3	Serpiente flamígera, menor .7	Espíritu del aire11	Cronótyryn19
Espino chupasangre3	Huecuva, clérigo de 5.º nivel7	Plaga de rata craneal, manada grande11	Cabeza reptante20
	Conservador7	Ulgurstasta11	Demonio, mirmíxico21
	Oréada7	Varrangoin, arcanista11	Gusano tronante21
	Qut-maren7	Hombre de mimbre11	Diablo, péliryon22
	Slásrath7	Lanzaósea12	Demonio, klúrichir25
	Incorpóreo armado, guerrero humano de 5.º nivel7	Deva, monádica12	
		Árbol pulpo12	

Inglés	Castellano	Inglés	Castellano	Inglés	Castellano	Inglés	Castellano
abrian	abrián	ethereal ooze	cieno etéreo	inevitable, quarut	inevitable, quarut	spriggan	spriggan
abyssal ghoull	necrófago abisal	ethergaunt	descarnado etéreo	inevitable, varakhut	inevitable, varakhut	steel predator	depredador de acero
ahuizotl	ahuizótl	ethergaunt, black	descarnado etéreo negro	iron cobra	cobra de hierro	sunwyrm	sierpe solar
aoa	áoa	ethergaunt, red	descarnado etéreo rojo	ironmaw	fauces de hierro	swarm	plaga
aoa, droplet	áoa, gota	ethergaunt, white	descarnado etéreo blanco	jackal lord	señor de los chacales	swarm, abyssal ant	plaga de hormiga abisal
aoa, sphere	áoa, esfera	fensir	fensir	jackalwere	chacal-hombre	swarm, cranium rat	plaga de rata craneal, manada normal
aquatic ooze	cieno acuático	fensir, fensir	fensir, fensir	keeper	conservador	average pack	plaga de rata craneal, manada normal
aquatic ooze, bloodbloater	cieno acuático, chupasangre	fensir, rakka	fensir, rakka	kelp angler	alga pescadora	swarm, cranium rat, greater pack	plaga de rata craneal, manada grande
aquatic ooze, flotsam	cieno acuático, flotante	feytouched	fatadeudo	kelpi	kelpi	swarm, cranium rat, lesser pack	plaga de rata craneal, manada pequeña
aquatic ooze, reekmurk	cieno acuático, hedoroscuro	fhorge	fhorge	khaasta	khaasta	swarm, locust, bloodfiend	plaga de langosta, sangreinfernal
bacchae	bacante	fiend of blasphemy	infernado de blasfemia	kuldurath	kúldurath	swarm, locust, rapture	plaga de langosta, frenética
bhut	bhut	fiend of corruption	infernado de corrupción	lesser flame snake	serpiente flamígera menor	swarm, plague ant	plaga de marabunta
blackstone giant	gigante de piedra negra	fiend of possession	infernado de posesión	living holocaust	holocausto viviente	swarm, scarab beetle	plaga de escarabeo
blood hawk	halcón sanguinario	fiendish familiar	simbionte infernal, familiar infernal	lucent worm	gusano translúcido	swarm, viper	plaga de víboras
bloodthorn	espino chupasangre	fiendish symbiont	simbionte infernal, familiar infernal	maelephant	melefante	swarm, wasp	plaga de avispas
bonespear	lanzaósea	flame snake	serpiente flamígera	maug	maug	swordwraith	incorpóreo armado
brain hood	capucha cerebral, capucha cerebral	formian	formicida	maulgoth	mólgoth	template: half-fey	plantilla: semifata
canomorph	canomorfo	formian, armadon	formicida, armadón	megatherium	megaterio	template: half-illithid	plantilla: semiilícido
canomorph, haraknin	canomorfo, haraknin	formian, observer	formicida,	mind leech	simbionte cerebral, sanguijuela mental	template: half-troll	plantilla: semitroll
canomorph, shadurakul	canomorfo, shadúrakul	formian, winged warrior	formicida, soldado alada	minor flame snake	serpiente flamígera mínima	template: huecuva	plantilla: huecuva
canomorph, vultiver	canomorfo, vúltiver	fossergrim	fossergrim	mongrelfolk	mostrenco	template: wendigo	plantilla: wéndigo
caryatid column	caríatide	gathra	gathra	mud slaad	slaad, cenagoso	template: yellow musk zombie	plantilla: zombi almizcleño
century worm	gusano centenario	ghostly visage	simbionte infernal, rostro fantasmal	necrophidius	necrofidio	terlen	terlén
cerebral hood	capucha cerebral	giant	gigante	nerra	nerra	terror bird	pájaro terrorífico
cerebral symbiont	simbionte cerebral	giant, bog giant	gigante de la ciénaga	nerra, kalareem	nerra, kalareem	thunder worm	gusano tronante
crawling head	cabeza reptante	giant, shadow giant	gigante de la sombra	nerra, sillit	nerra, sillit	ti-khana	deinónico ti-khana
crypt thing	ser de la cripta	golem	gólem	nerra, varoot	nerra, varoot	deinonychus	
chronotryrn	cronótryrn	golem, blood, Hextor	gólem sangriento de Hextor	octopus tree	árbol pulpo	tunnel terror	terror túnel
chwidenchcha	chwidenchcha	golem, brain	gólem de cerebro	ocularon	ocularón	ulgurstasta	ulgurstasta
dark creeper	sigiloso oscuro	golem, demonflesh	gólem de carne de demonio	ophidian	ofidio	varrangoin	varrangoin
dark one	oscuro	golem, hellfire	gólem de fuego infernal	oread	oréada	varrangoin, arcanist	varrangoin, arcanista
dark stalker	acechador oscuro	graft	injerto	phiuhl	fiuhl	varrangoin, lesser	varrangoin, menor
dark weaver	tejedor oscuro	graft, aboleth	injerto de abolez	planetouched	planodeudo	varrangoin, rager	varrangoin, iracundo
death dog	can de la muerte	graft, beholder	injerto de	planetouched, maeluth	planodeudo, méluth	vine horror	horror enredadera
demodand	demodand	graft, fiendish	injerto de infernal	planetouched, mechanatrix	planodeudo, mecanátrix	vorr	vorr
demodand, farastu	demodand, farastu	graft, illithid	injerto de ilícido	planetouched, shyft	planodeudo, shyft	wendigo	wéndigo
demodand, kelubar	demodand, kelúbar	graft, maug	injerto de maug	planetouched, wispling	planodeudo, wispling	wicker man	hombre de mimbre
demodand, shator	demodand, shator	graft, undead	injerto de muerto viviente	psionic sinew	simbionte cerebral, tendón psiónico	yellow musk	enredadera
demon	demonio	graft, yuanti	injerto de yuanti	quth-maren	qut-maren	yellow musk creeper	almizcleña
demon, álkilith (tanar'ri)	demonio, álkilith (tanar'ri)	greater flame snake	serpiente flamígera mayor	rilmari	rilmari		amarilla
demon, blood fiend	demonio, infernal de sangre	gutworm	simbionte infernal, gusano intestinal	rilmari, aurumach	rilmari, áurumac		orco zombi
demon, klurichir (tanar'ri)	demonio, klúrichir (tanar'ri)	half-fey centaur	centauro semifata	rilmari, cuprilach	rilmari, cúprilac		almizcleño
demon, maurezhi (tanar'ri)	demonio, maurezhi (tanar'ri)	half-illithid lizardfolk	hombre lagarto semiilícido	rilmari, ferrumach	rilmari, férrumac		amarillo
demon, myrmyxicus (tanar'ri)	demonio, mirmíxico (tanar'ri)	half-scrag	semipescuezo	rúkanyr	rúkanyr	yuan-ti anathema	yuan-ti, anaterna
demon, skulvyn	demonio, skúlvin	half-troll barbazu	barbazu semitroll	sarkrith	sarkrith	yugoloth	yugoloth
demon, wastrilith	demonio, wástrilith	hullathoin	hucueva	sarkrith, spelleater	sarkrith, spelleater	yugoloth, psicoloth	yugoloth, psicoloth
deva	deva, monádica	imp	diablillo	sea drake	draco marino	yugoloth, skeroloth	yugoloth, skéroloth
deva, monadic	deva, monádica	imp, bloodbag	diablillo	selkie	selki	yurian	yurián
devil	diablo	imp, euphoric	bolsadesangre	senmurv	senmurv	zodar	zódar
devil, paeliryon	diablo, péliryon	imp, filth	diablillo eufórico	shadar-kai	shadar-kai		
devil, xerfylstyx (baatezu)	diablo, xerfestigio (baatezu)	indricothere	diablillo inmundado	shadow asp	áspid de la sombra		
dire rhinoceros	rinoceronte terrible	inevitable	inevitable	shed	shed		
disenchanter	desencantador			skull	skull		
				skybleeder	skybleeder		
				slasrath	slásrath		
				soul tick	soul tick		
				spectral lurker	spectral lurker		
				spirit of the air	espíritu del aire		
				sporebat	murciélago espóra		



¡Derrota al más terrible de los males!

Eric Cagle, Jesse Decker, James Jacobs, Erik Mona,
Matthew Sernett, Chris Thomasson, James Wyatt

Los héroes más nobles tienen que vérselas con los monstruos más viles. Surgidas de los planos más oscuros de la existencia, o engendradas como plagas en el mundo natural, las criaturas que encierra este libro representan un desafío para aventureros de cualquier nivel de experiencia.

Este accesorio para D&D® contiene más de 150 monstruos, incluidos algunos de los seres más diabólicos imaginables. Aunque se centra en las criaturas ultramundanas y extraplanarias, encontrarás criaturas nuevas de todos los tipos, con Valores de desafío que van desde 1/8 hasta 25. El *Manuscrito infernal* ofrece multitud de desafíos para cualquier héroe, además de tres nuevas clases de prestigio infernales, seis plantillas nuevas, y reglas para plagas, injertos y simbioses.

Para usar este suplemento, el *Dungeon Master* necesita el *Manual del jugador* y la *Guía del Dungeon Master*. Los jugadores sólo necesitan el *Manual del jugador*.



ISBN 84-96262-08-1



9 788496 262089

DD1024

Impreso en España - Printed in Spain